



Atari
Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM+altri

Anno II n. 6
18 GIUGNO 1990
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

INTERVISTA A DON BLUTH

Parla il numero uno dei cartoni animati elettronici

GUIDA A MIDWINTER:

Mike Singleton vi svela tutti i segreti

NUOVE MACCHINE:

SAM COUPE' e NEO GEO

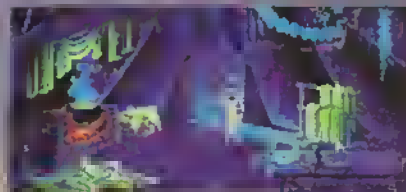
SPECIALE CARRI ARMATI:

I simulatori più "pesanti" del mondo

L' ASSO DEI CIELI:

Un nuovo rivoluzionario coin-op
targato Microprose

DUE GRANDI ATTESE:



LOOM:

la prima recensione completa del
nuovo gioco della Lucasfilm



ULTIMA VI:

il migliore GDR della Origin?

GLI ANNI RUGGENTI DELLA STRADA FERRATA:

Anteprima di Railroad Tycoon

Glénat

FORZA AZZURRI



Edi Graf.Co

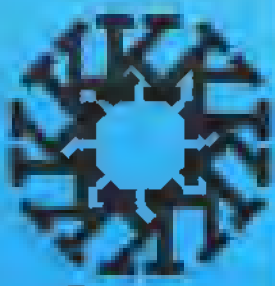
SOFTEL

... UN DIVERTIMENTO... MONDIALE

FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
IN EDICOLA A L.4.500



18



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione bimestrale (settimanale)
Autonizzazione Triennale di Milano
n.729 del 14.11.1988

EDITORIALE

GLI EDITORI

via Austria 24 20123 MILANO
Tel. 02/5361345

Redazione

Studio V.I.

via Austria 24 20123 MILANO
Tel. 02/5361345
Fax 02/33154724
Indirizzo: MBI 013172662

Direttore Responsabile

Enrico Albini

Capo Redattore

Alberto R. Sest

Segretario di Redazione

Franca Biddoli

Redazione

Vincenzo Beretta, G. Antonio Brambilla, Fabio
Piss, Marco B. Vecchi

Collaboratori

Vincenzo Beretta, Manfredi D. Stefan, A. Sest, D. Sest,
D. Sest, D. Sest, D. Sest, D. Sest, D. Sest, D. Sest,
Martegani, Luca Massaron, Paolo Pagliani,
Corrad, Parascandini, Liviano Torioli

Officina e impaginazione

Matteo Monesino

Consulenza Editoriale OTP

Benedetta Tognari

CONCESSIONARIA

PUBBLICITÀ

via A. V. 12
20099 Sesto S. Giovanni MI
tel. 2 42354

FOTOLITO

Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Artigrafiche Perini, Ingiate, MBI

DISTRIBUZIONE

SD 0111 Angeli e Padovani (MI)

ABBONAMENTI

Abbonamenti annuali L.4900 per 12 numeri
Abbonamenti semestrali L.2450 per 6 numeri
Pagamento e incasso: abbonamenti postali n. 5042207
c/c postale n. 5042207
ITALIA

via Austria 24 20123 MILANO

© Studio V.I.

A. Sest, D. Sest, D. Sest, D. Sest, D. Sest, D. Sest,
Martegani, Luca Massaron, Paolo Pagliani,
Corrad, Parascandini, Liviano Torioli

nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza
il permesso scritto della casa editrice

SPECIALI

DOMINATORE DEL CIELO.....10

Un servizio speciale dal nostro inviato a Ballimora,
della Microprose ha realizzato un incredibile
simulatore di volo a gettone

NELLA TANA DEL DRAGO14

Don Bluth è l'uomo responsabile di classici
dell'animazione come *Fievel Stacca in America* e
Tutti i Cani Vanno in Paradiso, per non parlare dei
mitici *Dragon's Lair* e *Space Ace*. Siamo andati a
Dublino per vedere cosa c'è nel futuro dei cartoni
animati interattivi.

CORRE LA LOCOMOTIVA18

Dimenticatevi *Chattanooga Choo Choo* - qui si fa
sul serio. Costruite imperi ferroviari e girate il mondo
nella nuova simulazione di treni di Sid Meier.

HOLLYWOOD INTERATTIVA ..21

Scoprite quali sono i giochi che potrete trovare
l'anno prossimo sul vostro CD-I. K si è intitolato negli
uffici della AIM a New York - il centro mondiale del
divertimento interattivo su CD

WHAM! BANG! SAM!25

È possibile che un computer a 8-bit surclassi l'87?
Certamente no... ehm... vero?

VERSO UN NUOVO MONDO ..28

Pura seduzione digitale. Il NEO-GEO - una
terribile potenza e il sistema di giochi più costoso
di tutti i tempi

OISCHI ROTANTI!55

I mostri elettronici giapponesi continuano la loro
invasione. Questa volta K recensisce in esclusiva il
lettore laser del PC Engine.

I GIOCHI DEL MESE

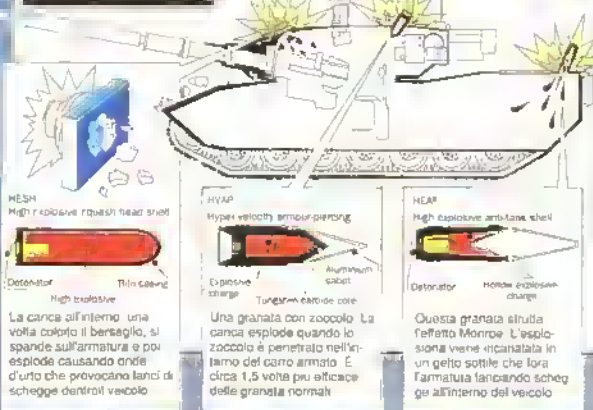
ANTHEADS Cinemaware.....	34
CHAMPIONS OF KRYN US Gold.....	83
DYER 7 Reline.....	39
F-29 RETALIATOR Ocean.....	40
FIGHTIN GOLF Nintendo.....	52
GOLD OF AMERICA Ssg.....	45
ITALY '90 US Gold.....	66
JUMPING JACK SON Infogrames.....	44
FRANCO BARESI W.C. KICK OFF	
Reflex.....	65
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	
US Gold.....	35
LEAVIN' TERAMIS Grandslam.....	37
LHX ATTACK CHOPPER	
Electronic Arts.....	42
LOOM US Gold.....	82
LOW BLOW Electronic Arts.....	44
MEGANAN Nintendo.....	52
MOONSHADOW Idea.....	36
NEW ZEALAND STORY Pc Engine.....	54
NUCLEAR WAR US Gold.....	43
SUPER CARS Gremlin.....	37
TIGER ROAD Pc Engine.....	54
TREASURE TRAP Electronic Zoo.....	38
ULTIMA VI Origin/Mindscape.....	32
ULTIMATE GOLF Gremlin.....	39
WARHEAD Activision.....	41
WORLD CUP '90 Gemas.....	64
WORLD CUP ITALIA '90 Virgin.....	67

ANTEPRIME

RESOLUTION 101 Millennium.....	50
ROTOX US Gold.....	46
SKID MARKS Mindscape.....	51
TURRICAN Rainbow Arts.....	47

ARRIVA IL METALLO PESANTE!

Granate anti-carro



Non ci sono chitarre
ma locomotive a
vapore in *Railroad
Tycoon* (pag. 18),
caccia a reazione
nel con-op di duelli
aerei della Micro-
prose (pag. 10),
auto da corsa in
Skid Marks della DSi
(pag. 51) e sopral-
luto fantasmatici
carri armati nella
nostra spettacolare
guida di pag. 57.

GLI INSERZIONISTI

68000 80 • Alex Computer 87 • American's Games 6 • Bcs 12 • CTO III di copertina, 29, 48, 49 • Easy Data 53 •
Genias 27 • Glénat 1 • Lago 4 • Leader 20, 24, 30, 62, IV di copertina • Master Pix 70 • Multimedia 65 •
Newel 77, 85 • Nintendo 17 • SC 67 • Softel IF di copertina • Sterlino 72 •

A DOMANDA RISPONDE

A un anno e mezzo dall'uscita del primo numero di K, abbiamo pensato che è il momento di fare una riflessione per scoprire chi sono i nostri lettori, da dove vengono, dove vanno? (esageriamo!)

Vi chiediamo quindi un piccolo grande favore: lasciate stare per un attimo il gioco che vi sta appassionando in questo momento e dedicateci dieci minuti del vostro tempo. Dieci minuti per rispondere alle 20 domande del Questionario che trovate nelle pagine centrali della rivista. Siete voi che comprate e leggete la rivista, quindi siete voi che dovete dirci cosa fare per migliorarla.

Le vostre opinioni, idee, proposte, critiche saranno lette con attenzione e cercheremo nei mesi a venire di fare tutto il possibile per soddisfare le vostre aspettative e fare in modo che K diventi ancora di più la vostra rivista preferita. Non deludeteci, rispondete numerosi: abbiamo bisogno del vostro contributo! Dopotutto, non dovete neanche spendere i soldi del francobollo!!!



Sesame Street via su CD e diventa interattivo a pag. 21.

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO31

Torna la italiana Idea con l'avventura dinamica *Moonshadow*, e si scontra e colpi d'escie con le bombe nucleari di *Warhead* e *Nuclear War*, con il seguito di *Il Corno from the Desert* e la simulazione ultrasaggiata *F29 Retaliator*. Ma l'avvento dal mesa è un "giochino di ruolo" di sette dischi che si prende uno dei voti più alti mai dati dai severi recensori di K.

TNTS7

L'ultima puntata della monumentale guida di *Dungeon Master* e la soluzione completa di *Leisure Suit Larry III*, più un trucco per fare 4015 punti su 4000 (non male, eh?) Me non è finita: ritorna la rubrica salutaria *Spionaggio Industriale* con Mike Singleton che vi rileva preziosissimi consigli per *Midwinter*.

FORZA AZZURRI!63

In tempi di Mondiali ecco l'inevitabile servizio sui giochi di calcio. Da *Kick Off* sponsorizzato da Franco Baresi (grendelli!) ed un programma italiano in cui si gioca in quattro. Sappiamo che non è originale, ma si poteva fare altrimenti?

NUOVI MONOI81

Tre pagine di avventure fantastiche, tre cui le prime recensioni complete di *Loom*, l'ultimo gioco di Brian Moriarty e delle Lucasfilm, e una nuova entusiasmante epica della saga di *Dragonance*.

REGOLARI

NOTIZIE ASSORTITE7

Le nuove società spuntano come funghi, mentre quelle già esistenti producono valigie di software. Nuovo hardware, nuovi programmi e riviste cyberpunk. E per gli aspiranti programmatori ben due concorsi per diventare famosi.

LA POSTAS

I lettori di K dicono la loro opinione. Brembo's risponde per le rime.

PAGINE GIALLE91

La rivista dentro la rivista. Nelle Gialle di questo mese trovate una cartuccia magica per Amiga e la ormai autorevole K-Borsa: gli aspiranti finanziere potrebbero allenarsi a giocare in borsa con i nostri listini esclusivi. Soluzione del vecchio e nuovo K-Puzzle per chiudere in bellezza.

ELBERETH GILTHONIEL!86

Il nostro esperto viaggia nella Terra di Mezzo provando il gioco di ruolo dedicato al mondo di Tolkien. Qui non serve il joystick né la tastiera, ma i dedici per chiudere in bellezza...

SALA GIOCHI88

Questo mese filosofeggiamo su chi uccide chi, vinciamo dei soldi giocando a Tetris e visitiamo una mostra in cui dobbiamo ltrai i pugni nello stomaco di un ciccione di plastica. Erano meglio i tempi di *Space Invaders*.

QUE NUMERI GRATIS9

A tutti i lettori che si abbonano. Telefonate o scrivete alla Glenat Italia per ulteriori informazioni.

IL MESE PROSSIMO

Su K di giugno uno speciale dedicato all'Europa elettronica

LE MACCHINE DI K

per le recensioni e il divertimento della redazione K usa:

Macintosh, Amiga, Amstrad Cnc, Amstrad PC 2086, Archimedes, Atari ST, Commodore 64, Lynx, Spectrum

K-BOX

"Giugno, la falce in pugno". Così recita un vecchio adagio contadino. Naturalmente, dove sia finito il martello il proverbio non lo dice.

Io per contro posso dirvi che di martellante ci sarà sicuramente "questo" mese di giugno che passerà alle cronache della storia come uno di quelli da non dimenticare. Il mondiale di calcio sta per attraversarci in tutta la sua magnificenza e mentre l'erba già ricresce sulle zolle dello stadio Meazza di Milano mi preparo all'ennesima battaglia letteraria con i nostri più accaniti lettori. Ai posteri l'hardware e il software. Con sentimento, vs. BRAMBO'S.

IL "CONSOLE" ONORARIO

Caro redazione di Kappa, ero un vostro accanito lettore, che ora segue - par avendomi motivi (possiedo una console SEGA) - delle altre riviste, ma mi auguro che non casinale questa breve lettera e mi chiedo una risposta, perché l'adrenalina la mia poca fiducia rimasta in voi. Ciò che vi chiedo è poco e non venitemi a dire che queste lettere non le accettate, perché in tal caso a chi dovrei rivolgermi? A una rivista di pomodori? **DOMANDA** Le Console Megadrive (la Genesis) della SEGA è stata importata ufficialmente dalla Virgin in Inghilterra ad Aprile; e quando più o meno, in Italia? ...e la sua data di "sbarco" qui da quali fattori dipende? E i prezzi saranno gli stessi di quelli in U.K.? Grazie!

Gabriele da Lavagna (Genova)

Diciamocelo francamente, non è che la tua lettera sia uno di quegli esempi di buona addezione letteraria ai quali fare riferimento. Non ci leggo che questo non è poi così grave, ci vuol fare una domanda le quasi ci fa anche piacere, me che poi tu ci venge a "frucchiare" ciancando della poca fiducia che ti è rimasta in noi e in qualche non meglio identificata rivista di agricoltura, beh... mi pare il massimo!

Come è che non ti sei rivolto alle riviste che leggi di solito per aver notizie del tuo emello Megadrive? Ti sarebbe bastato leggere il numero di Maggio di K per trovare le risposte che cercavi. Comunque, anche a costo di una ramanzina da parte dell'Ufficio Arretrati, ecco le risposte alle tue domande:

1) In Italia è già disponibile anche se non tramite il distributore ufficiale della Sega. Leggi K e troverai la pubblicità del rivenditore che lo importa e distribuisce.

2) I prezzi sono già in linea allineati con quelli inglesi con le dovute differenze dovute ai cambi.

P.S. Il Megadrive verrà importato ufficialmente dalla Virgin in Inghilterra e settembre. Dove hai letto che è importato da aprile, forse su una delle riviste che leggi per evidenti motivi

L'ANNO DEL DRAGONE

Salve, mi chiamo Ivano Mofini (non penso che voi fregiate di tanto per la mamma mi ha insegnato a presentarmi così). Ho scritto questa lettera con un preciso scopo. Siccome sono molto deciso nel mio intento, continuerò a scrivere a K finché la mia lettera non verrà pubblicata (a costo di policare la casa per poter comperare fogli e penna). Ho deciso di scrivere a K per sfidare tutti i videogiochi italiani a fare un punteggio più alto di 43.000 punti a Double Dragon (attenzione! non su computer su PC IBM). Appena resomi conto del mio risultato, ne sono rimasto molto colpito e convinto di qual che facevo non ho perso tempo a scrivere alla L.C.R.V. (leggendo sulle pagine gialle di K Aprile ho trovato l'indirizzo e tutto il resto) allegando la classificazione per dimostrare l'autenticità del mio record. Dopo neanche una settimana ricevetti la conferma per telefono che il mio era il più alto risultato ottenuto tra i punteggi dei PC IBM e compatibili. E come se non bastasse, ricevetti anche un diploma per via postale, dopo un'altra settimana.

Dunque, la sfida è aperta, l'alevi sotto...

Ivano Mofini

Ho letto altanamente la tua lettera e spontaneamente mi viene da dire: "Ma un bel 'chi se ne frega', non ce lo vogliamo aggiungere?". Comunque, complimenti per il punteggio e come vedi, nella nostra minima bontà, abbiamo deciso di risparmiarti la lalca di dover contrarre un mutuo per scriverti vita natural durante.

PENSIERI E PAROLE

Il mio nome è Remo Williams e mi hanno cambiato la tessera mentre leggevo K di Aprile. Da lettore convinto contro la pirateria che "sparava cazzate a destra e sinistra" su argomenti IRI e IRRI, mi sono trovato a essere un seguace della setta Lucente che adora Luca. Perbacco, ha ragione!

La posta deve essere più interessante. Deve diventare un "luogo" dove la gente si scambia informazioni. Un mercato del sapere sul mondo dei vi-

deogames dove gli esperti redattori di K sono i venditori. Per inaugurare questa Nuova Posta, mizio col farvi alcune semplici domande che penso possano interessare a qualcuno (spero!).

1) Come mai secondo voi case come la Activision producono Ghostbusters il per sfidare Amiga-dipendenti e PC? Pare a considerazioni (io ho un Amiga).

2) Dopo il tema di maturità potete illuminarmi su come risolvere Zak Mc Krackan, soprattutto sull'aereo a nalle caveria buia a Seattle, dove mi sono arenato?

3) Spiegate ad un ignorante come me cose significano tutte quelle sigle che inserite (se le inserite voi) nelle lettere (ndr)

4) Siete umani e se proprio non volete pubblicare la mia umile lettera almeno rispondetemi sulla seconda domanda. Invaltemi una lettera col numero di K in cui lo avete risolto (se), o qualsiasi altra cosa. Sono disperato!!! (prima volta).

Dr. Mario Jones (Bologna)

Siamo d'accordo anche noi con la "teoria Lucente", meglio una posta di servizio che di scemenze. Sarà magari più noiosa, ma certo è più utile. Quindi ecco le risposte alle tue domande.

1) Ogni casa produce il software che vuole. Ti pareva possibile che si lasciasse scappare l'occasione di ricevere un gioco da un film che al botteghino ha incassato un sacco di soldi? Ho deciso di darti un consiglio: non parlarci del fatto che Ghostbusters è il programma più venduto nella storia dei giochi per computer (oltre 2 milioni di copie in tutto il mondo e per tutti i formati). Chissà, si saranno detti all'Activision, che non riusciamo a ripeterla il "colpo".

2) Le soluzioni di Zak le puoi trovare su K di Settembre. Rivolgiti all'Ufficio Arretrati per riceverle (speriamo che queste citazioni mi eviti la ramanzina di cui era prima risposta di queste poste).

3) "Ndr" vuole semplicemente dire "Nota del Redattore".

4) Come vedi siamo soci onorari di Amnesty International ed è per questo che li abbiamo risposti.

CORSARI E MOSTRI MARINI

Caro Brambo's, sono un pirata allievo del mitico Stingray, com'è facile dedurre dal mio nome. Vorrei vedere la faccia di chi definisce the new zealand story un gioco carino: il gioco è permeato da un incredibile senso del sadismo. Pensate a quelle povere api che vengono private del loro mezzo volante e cadono da decine di metri di altezza per poi esplodere e trasformarsi in frutta (mi direte che questo sadismo è presente solo nella versione pirata...); insomma penso che New Zealand Story sia più violento di R-Type, Xenon2, Operation Wolf, Operation Thunderbolt e Platoon messi insieme. Chiusa questa parentesi scritta per puro spirito di contestazione, vorrei criticare alcuni articoli o risposte alle lettere apparsi su K.

K-13: Gennaio 1990. Il vostro articolo sulla legge antipirata dice: "Ammettendo che, per assurdo, siate pirati..." È forse impossibile che fre i lettori di K ci sia qualche pirata? Un pirata è sempre un interessato al mondo dei videogiochi e non un appartenente alle "sottocultura underground del circuito dei pirati e dei crackers di videogiochi" (vedi K-15, pag. 11), come lo definiva voi.

K-14: Febbraio 1990. Ho trovato molto antipatico quel detto milanese (Hai comprato la bicicletta? Ora pedala), non tanto mi se stesso, ma per il contesto in cui era inserito. La pirateria a un buon mezzo per far risparmiare i videogiochisti (e per farli vivere) e c'è chi la apprezza e chi no. Ovviamente chi acquista giochi pirata si espone e rischia (programmi incompleti o malfunzionanti, virus) a cui chi compra giochi originali non si espone, me è certo di risparmiare un sacco di soldi. Dunque la pirateria conviva con le vendite di programmi originali a vinca il migliore!!! (ovvero la pirateria). Vorrei anche dire che il Commodore 64 non è per niente finito (basta vedere giochi come Lethal Ninja I e II, Tusker, Mith, Vendette, per citarne solo alcuni) ed io contribuisco e

mentenerlo in vita "piralando" solo giochi per C64, alla faccia di Inti r "sedicibilisti". In conclusione EWIVA la pirateria ed il C64 e ABBASSO gli eltri computer e chi è contro la pirateria (K, per esempio). So che non problicherete la mia lettera perché va contro le vostra ideologia, ma ho fatto 9453 copie della mia lettera in modo da poterla spedire fino al 2015. P.S. È inutile che mandiate l'esercito ad essedere cesa mie perché segnando l'esempio di Lelowsky ho mbinato la lettera in una città diversa dalla mia.

**Tanti saluti, STINGRAY II
(la vendetta)**

Dunque; procedendo con ordine (sempreché la parola ordine non ti risulta troppo sgridata)

1) Se tu che sei un esperto d'ec che la versione pirata di New Zealand Story sia "sedice", non possiamo che crederci (non purtroppo non l'abbiamo vista perché abbiamo l'originale). Ne prendiamo atto, anzi, per solidarietà, assieme alla Lega Ambiente, i Verdi ed il WWF stiamo valutando la opportunità di fare causa alla Nintendo, per impedire ai Mario Bros di continuare impunemente e schiacciare le tartarughe.

2) Tu sarai probabilmente un esperto di linguaggio macchina, peccato che quello nazionale (l'italiano),

ti faccia parecchio difetto. Doveva forse scrivere: "Cerr p'vati, attenti a voi! Si parte sempre dal presupposto che tutti siano in regola con la legge, dopodiché gli onesti se ne fregono perché le cose non li riguardano e gli interessati ne prendono atto. Gli stupidi no; quelli si agitano e se la prendono. Coda di peghe?"

3) Forse il tuo paese si usano dei modi di dire differenti. "Hai comprato una Ferrari e adesso scopri che consuma un sacco di benzina" ti suona meglio? In ogni caso: il consiglio non cambia e poi la frase esatta dice "Hai voluto..." e non "Hai comprato...". Se non la mia scelta se ne assume anche le conseguenze.

4) Certamente il piacere di avere un gioco incompleto o malfunzionante è quasi uguale a quello di chi acquista una stecca di sigarette di contrabbando e scopre che dentro c'è solo segatura; ma vuoi mettere? He risparmiato soldi e ci ha anche guadagnato in salute. Ma fammi ridere!!

In conclusione EWIVA il parroco e ABBASSO la scuola e i pirati di mezza faccia (te, per esempio).

P.S.: Come vedi Inti il tuo "sapere" su cosa pubblichiamo e sulle nostre idee è miseramente nanfragolo sullo scoglio delle tue 9453 copie. Pensa: hai 11 decr Kg. di carta latta per te e anche consumando una media di 10 fogli al giorno (caso limite, non gio-

bale); per i prossimi due anni e mezzo potrai fare a meno di incrementare il bilancio annuale della Scottex s.p.a. (10 piani di morbidezza, 10 rotoli di convenienze).

NUOVA IMPRENDITORIA

Spettabilissima redazione di K (penso ormai che da ora in poi dovrò rivolgermi a voi in questa maniera) sono Luca Luzzo. Sicuramente non vi ricorderete di me, quindi non spremete le meningi per niente. Qualche tempo fa avevo spedito alla rubrica "Pagine Gialle", un'inserzione nella quale dicevo di avere fondato la L.C.R.V. (Luzzo Company Record Videogame). Già prima di scrivervi avevo in mano diversi record di molte persone nella Provincia di Milano e quindi ero in grado di poter stabilire una determinata classifica per ogni videogioco. Ora naturalmente, avevo pensato di scrivervi volendo espandere la fama dell'associazione in tutta Italia ma non immaginavo quale e stia la mia sorpresa vedendo la mia inserzione pubblicata. Vi confesso che le mie speranze che ciò accadesse erano ridotte all'1% e pensavo che nel leggere l'inserzione, vi sareste messi a ridere dopodiché avreste cessato la mia missiva. Invece dopo averla vista su "K" (il magnifico "K"), mi sono reso conto di avere a che fare con persone gentili e ben disposte. Voglio perciò per prima cosa dirvi semplicemente Grazie. Ora che ho la possibilità di espandere la mia associazione in tutta Italia (per merito vostro), vorrei chiedervi gentilmente un piccolo lavoro: se per caso vi capita fra le mani un qualsiasi record o un grande privilegio di un qualunque videogioco, vi prego recapitatelo. Il mio indirizzo è:

**L.C.R.V. - Luzzo via L. Da Vinci, 61 -
20064 Gorgonzola (MI)**

Tu ci chiedi di non pubblicare la mia lettera ma come si fa a non dare spazio ad una iniziativa come la tua? Purtroppo non credo che in redazione troveranno il tempo per spedirti eventuali record o megapunteggi ma il mio credo che sia molto meglio che i lettori si rivolgano direttamente a te piuttosto che spedire a noi tutta la documentazione del caso. Non per niente in questo stesso K-Box comparono sia la mia lettera che quella di Ivano Morin. Caso mai mandaci qualche "campione" delle produzioni (fanzine, classifiche, labulabù, ecc.) e non è detto che non trovi uno spazio per...

Ti ricordiamo comunque, a proposito di club a livello nazionale, che puoi contattare lo IASP, fondato da Maurizio Miccoli, che raccoglie tutto il materiale riguardante i giochi, e i

videogiochi da bar in particolare, al seguente indirizzo: Via Friuli 85 - 20135 Milano.

GIRL WARRIOR

Caro Brambo (c'è una r di troppo oppure è la B?) leggendo la tua risposta sulle note di Dalla ho deciso di riporre per un attimo la spada e di prendere la tastiera del mio fido Amiga 2000 per rettificare non poche tue affermazioni. Tanto per cominciare non è affatto vero che l'Amiga non sia compatibile MS/DOS, basta aggiornare la scheda Janus e il problema è risolto, cosa che io ho fatto e ci lavoro benissimo. In quanto ai programmi di lavoro ce ne sono anche troppi sia per scrivere che per disegnare, non parliamo poi di minigame, sono veramente molto belli. Quando un paio d'anni fa ho dovuto scegliere che computer acquistare sono stata per parecchio tempo indecisa tra il Mac che avevo già usato e l'Amiga fino a quando non sono riuscita a vedere un 2000 in funzione, allora non ho avuto dubbi e senza l'altro il più poliedrico in commercio.

Tutt'ora non sono minimamente pentita della scelta, anzi, e non mi sento ne troppo furba e tantomeno troppo bambina. Chi acquista l'Amiga 500 in fondo lo fa perché ama giocare e non gli importa più di tanto se si finiscono i giochi o meno certi programmi, l'importante è che la grafica e il suono siano splendidi e così e con il meraviglioso Amiga per chi vuole lavorare e divertirsi. L'Amiga 2000 permette di fare ciò che si vuole. Detto questo passo ai complimenti, siete troppo GIUSTI!!! grazie al vostro aiuto ho risolto un sacco di giochi (tra un lavoro e l'altro), le vostre giornate mi piace davvero infatti non ne ho mai perso un numero. Caro Brambo qualche volta verrò nei tuoi sogni e ti porterò a visitare il mio mondo: sono sicura che ti piacerà se hai abbastanza coraggio.

RED SONIA

Amabilissima Red Sonia (non è che sei una parente di Red Canzani?), con la risposta data nel K-Box di Gennaio non volevo assolutamente sminuire la potenzialità dell'Amiga né tantomeno poi quella del modello 2000. Era solo un tentativo ironico di rispondere ad uno dei tanti smarrimenti della serie "il mio è meglio perché è il mio" e tu stessa convieni che il 500 è appetito per lo più da chi ama giocare e quindi poco preoccupato della eventuale bontà "lavorativa" del mezzo. Attendo con piacere le tue preziosissime visite on-line e l'invito alla gita lussuaria in "your world". Baci e saluti a te e a tuo cugino Ronnie.

Sinceramente Brambo

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

AMIGA 500 £790.000
espansione AMIGA 500 £139.000
virus checker per AMIGA £35.000
espansione per ST 1/2 mega £340.000
espansione per ST 2,5 mega £590.000
ATARI LYNX + game £390.000
monitor colori alti resolution per ST
£1.480.000

**VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI
PER AMIGA · ST · C64 · MSDOS · ZX**

CARTRIDGES PER NINTENDO · SEGA · ATARI

**VENOITA ANCHE PER CORRISPONENZA
IN TUTTA ITALIA**

VIA SACCHI 26 10128 TORINO · 011/548920

K NOTIZIE

UN VIAGGIO NELLA QUARTA DIMENSIONE

SPRITE ALLA VELOCITA' DELLA LUCE

Due "maghi" del computer americani della Carnegie Mellon University hanno sviluppato un programma in grado di simulare graficamente il movimento di oggetti a una velocità prossima a quella della luce.

L'impressionante effetto di distorsione quadridimensionale è perfetto per i giochi elettronici e gli effetti speciali cinematografici. Quando un oggetto raggiunge il 99% della velocità della

luce, la simulazione lo mostra deformarsi in incredibili forme geometriche. I videogiochi potrebbero rapidamente portare ai suoi limiti la teoria Einsteimiana della relatività speciale.

Le industrie dell'intrattenimento di tutto il mondo hanno già mostrato interesse nei riguardi di questo istato così particolare. Come era prevedibile, la malefica università ha già brevettato i software e i diritti sui due algoritmi principali nel programma.

FLOPPY, LATTE E NIENTE ZUCCHERO

Quei pazzi giapponesi hanno colpito ancora. Non contenti di aver inventato la biancheria mima "usa e getta" ora hanno creato dei distributori automatici di dischetti e nastri per stampante.

La richiesta di dischetti in Giappone è levitata rapidamente, creando una forte competitività fra i vari produttori. La Memorex è riuscita a identificare uno spazio ancora libero, che sta riempiendo con distributori a gettone funzionanti 24 ore su 24 specializzati in prodotti per computer.

Sembra che altri produttori di dischetti stiano seguendo le tracce della Memorex. L'invasione dei "byte a gettone" arriverà anche qui da noi?

Foto fornita dalla ASCO Corporation.



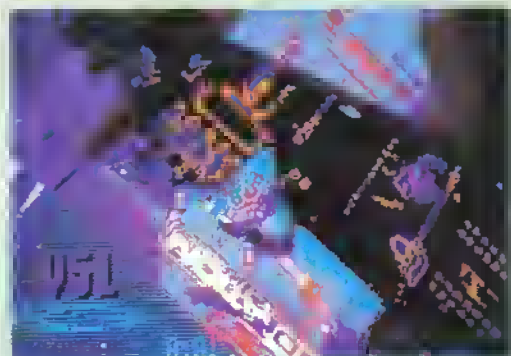
LA NEC ENTRA NELLA PRODUZIONE DI SOFTWARE LUDICO

La NEC, produttrice del PC Engine e all'avanguardia nei sistemi d'intrattenimento su CD ROM, ha cominciato a muoversi nel mercato del software acquistando parte della Cinemaware, la società americana in prima linea nel campo della produzione di "film interattivi" come *Defender of the Crown* e *It Came from the Desert*. Abbiamo

venduto una fetta della società alla NEC e stiamo sviluppando sei titoli per il PC Engine, fra cui tutta la serie TV Sports. Pensiamo ai giochi sportivi come al futuro delle console" ha annunciato Jacobs della Cinemaware.

Bisogna aspettarsi altre associazioni simili nel prossimo futuro. Con il grande aumento nei costi della produzione del software, è probabile che altri produttori seguiranno la NEC acquistando altre software house.

Nel frattempo, la Cinemaware sta cercando programmatori europei che possano lavorare sui nuovi progetti per computer, CD-ROM, console e CD-I. "Stiamo cercando nove program-



Prepararsi al crash totale di sistema offerta dalla V51

AVANTI VELOCE VERSO IL FUTURO

The Cyber Times è il primo prodotto della V51, una nuova società multimediale - la prima del Regno Unito.

Un portavoce della V51 ci ha detto: "Cyber Times è un giornale d'informazione rapido e recente. Questo "viaggio elettronico" fornirà notizie alla moda sulla pirateria e l'infiltrazione, sulle macchine e le loro specifiche tecniche, sugli avvenimenti e le immagini degli anni '90."

"Con l'avvento dell'editoria digitale, del video e delle comunicazioni veloci, la distinzione fra i media è diventata molto labile. Serve un nuovo modo di diffondere gli sviluppi tecnologici in campi diversi. Cyber Times serve proprio a questo. Nel frattempo, la V51 pubblicherà video, dati sequenziali, materiali di ricerca e riviste."

I nostri moti sono: numeri oltre il numero, fatti sull'orlo della finzione e crash totale del sistema - ora."

Cyber Times sarà disponibile solo per abbonamento. Ogni numero costa 3 sterline, e pagando cinque numeri si ottiene il sesto in omaggio. Per ulteriori dettagli scrivere a: The Cyber Times, 90A Devonshire Road, Forest Hill, London SE23 3SX, England."

CYBERPUNK SU DECODER

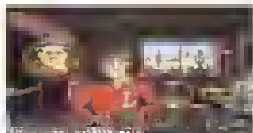
Le riviste cyberpunk non esistono solo in Inghilterra. In Italia è possibile procurarsi **Decoder**, una rivista underground (più "punk" che "cyber", a dir la verità) che da qualche numero si occupa anche di cultura elettronica milanese. **Decoder** si trova nei centri sociali, in alcune librerie specializzate o si può richiedere alle Edizioni Shake, via Cesare Balbo 10, 20136 MILANO

matroni, e se qualche lettore è interessato può spedire il suo curriculum completo a: David Todd, Vice-President of Research & Development, Cinemaware Corporation, 4165 Thousand Oaks Blvd, Westlake Village, California 91362, USA."

I programmatori di CD-I devono essere laureati in Scienze dell'Informazione, quelli per computer e console semplicemente molto abili con la programmazione del 6502 e del 68000. Fra l'altro, Todd ha aiutato nella realizzazione del software di controllo navigazione dello Shuttle."

I tecnici prescelti lavoreranno a Los Angeles o Dublino. "Vogliamo es-

sere presenti in Europa con una certa flessibilità per il futuro. A Dublino ci sono sei ragazzi che sviluppano i giochi per il Nintendo, il PC Engine e il Megadrive della Sega. Il nostro primo gioco per Megadrive sarà pronto per l'inizio del 1991."



It Came from the Desert - solo una dei più recenti giochi Cinemaware o anche un candidato alla conversione per PC Engine?

CONCORSI A GO-GO

Come ogni anno in occasione dello Smeu si svolgerà **Computer Play '90**, le mostre concorso del programma creativo.

Quest'anno il tema è "Il computer emblema nella gestione di archivi di informazione". Le sezioni di partecipazione sono tre: singoli autori con età inferiore ai 18 anni, di età compresa tra i 18 e i 23 e per classi scolastiche.

I programmi dovranno pervenire entro il 15 settembre 1990 presso la segreteria organizzativa.

Per ulteriori informazioni e per richiedere il bando del concorso rivolgersi alla segreteria organizzativa presso: **Studio Edil, via Antonio da Recanale 4 20124 MILANO.**

Da un concorso "vecchio" e uno nuovo di pacce.

Il comune di Bologna - Progetto Giovani, il Centro Giovanile Gierdini Margherite e l'Associazione Culturale Telemaco organizzano il concorso di informatica **My Software.**

Il concorso è rivolto a programmatori non professionisti singoli o in gruppo. I lavori saranno suddivisi in varie sezioni (educativa/didattica, scientifica, utilità, grafica o disegno tecnico, gestione di dati/testi e programmi di intrattenimento per Ms-Dos o stack di Hypercard e programmi generici per Macintosh).

I programmi dovranno essere inviati entro il 31 dicembre 1990. Per informazioni rivolgersi al

Comune di Bologna - Progetto Giovani, tel 051/227723, o all'Associazione Culturale Telemaco, tel 051/334459.

L'unico problema è che l'articolo 8 del regolamento dice: "Il materiale inviato non sarà restituito e rimarrà di proprietà degli organizzatori, che potranno disporre a propria discrezione".

Come dire che uno lavora 7/8 mesi per scrivere un programma solo per la gloria. Consigliamo l'organizzazione di rivedere questo infelice articolo. Non vorremmo che si ripettesse in ambito informatico la "querelle" sul diritto d'autore del libro "Io speriamo che me la cavo".

IT CAME FROM... LEVEL 9

La Level 9, un tempo gigante degli adventure inglesi, si è reincarnata in una società internazionale di sviluppo grazie al sistema di sviluppo di giochi HUGE.

Lo Holy Universal Games Engine (il Sistema Sacro Ludico Universale) è il risultato di sette anni di programmazione e permette ai programmatori di sviluppare giochi di azione-gioco con

temporaneamente per tutti i computer a 16-bit. Fra le realizzazioni tecniche ci sono uno scrolling multidirezionale superfluido su CGA e un controllo dell'immagine molto più potente di quello impiegato dalla Sierra, anche se il sistema ha qualche difficoltà nella gestione di dozzine di contemporaneamente (come in R-Type ad esempio).

Questo programma ha permesso alla Level 9 di farsi conoscere in tutto il mondo come una casa di sviluppo - fra i progetti cui sta lavorando ci sono le conver-

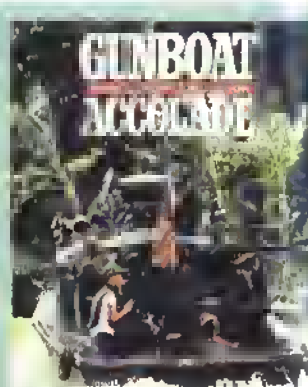
sioni di *It Came from the Desert* e giochi originali con Billy the Kid e un nuovo gioco poliziesco. Fa piacere vedere una società nascere dalle ceneri del mondo delle avventure... ma come risponderà la Megnetic Scrolls? Scopritelo il mese prossimo in un servizio speciale.

GLI IPERGIOCHI DIVENTANO VERDI



Balance of Planet: un software ambientalista fa cui pubblicità non viene stampata su carta riciclata?

Siete capaci di risolvere i problemi d'ambiente della Terra? La Accolade vi dà la possibilità di provare le vostre teorie nell'ultimo gioco di Chris "Balance of Power" Crawford. *Balance of Planet* è un simulatore ecologico ed ipersti (vedi K 16) che mette il giocatore nei panni dell'Alto Commissario dell'Ambiente, nominato dalle Nazioni Unite per risolvere le crisi ambientali planetarie. Fra le opzioni ci sono quelle per gravare con le imposte su certe industrie e premiare le attività migliori. Bisogna affrontare le centrali nucleari, la pioggia acida, il buco nell'ozono, il terzo mondo, l'inquinamento, l'effetto serra e le carestie in un tentativo di bilanciare il benessere economico del pianeta con l'ecologia terrestre. *Balance of Planet* uscirà su PC il mese prossimo.

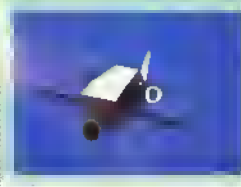


Gunboat: il veicolo reale e la simulazione della Accolade.

• Di *Gunboat* abbiamo già parlato nel numero scorso. La recensione completa di questa simulazione di battaglia navale dovrebbe apparire il mese prossimo. Ricordiamo che il gioco è ambientato nella Seconda Guerra Mondiale e la prima versione sarà disponibile per PC. La Accolade produce anche *Powerboat U.S.A.*, una simulazione di offshore in cui si può guidare il supermotociclista di Don Johnson nelle acque di Miami. Quest'ultimo è già disponibile per C64 e PC.

• La Microprose sta dando gli ultimi ritocchi alle versioni ST e Amiga di *F-19 Flight Simulator*. Una volta finito *F-19*, i programmatori americani cominceranno a lavorare alla conversione di *M1 Tank Platoon* - ma non aspettatevelo su Amiga o ST prima dell'autunno. Nel frattempo *Rick Dangerous II* - sottotitolo *Rick in Space* - dovrebbe uscire per Spectrum, C64, CPC, ST, Amiga e PC.

• Uhm... Poco prima di andare in stampa, dobbiamo emettere di non sapere molto del prossimo gioco della Microsoft intitolato *Killing Cloud* (qui in versione ST, se non che uscirà tra qualche mese per i 16-bit, che sarà diverso



OFFERTE COMMODORE

La Commodore ha preparato una serie di collezioni per Amiga e C64 comprendenti software gioco o applicativo. Per il C64 da segnalare (tutti a 400000 lire circa) il **Commodore 64 Grand Prix** contenente C64, registratore, joystick, **Grand Prix Circuit** dell'Accolade più altri 50 giochi, il **Commodore 64 Kit Scuola** sempre con registratore e due raccolte di software educativi, l'interessantissimo **Lighi Fantastic** che contiene una pistola luminosa, un paio di occhiali 3D e vari giochi come *Batman* e *Platoon*, altri in 3D come *Time Traveller* e programmi pseudo-applicativi come *Shoot em Up Construction Kit*. Infine c'è l'offerta del C64 con *Franco Beers World Cup Kick Off* e altri 50 giochi.

Per l'Amiga invece viene proposto l'**Amiga 500 Afterimage** comprendente il genlock, l'espansione di memoria e del software applicativo per fotozioni ed effetti speciali, l'**Amiga 500 Appetizer** comprendente l'omonimo software, e l'ormai noto **Amiga 500 Batman**, comprendente *Batman*, *New Zealand Story*, *Interceptor* e *Delta Paint II* (prezzo indicativo intorno al milione).

Per le applicazioni professionali viene invece proposto l'**Amiga**

2000 Desk top Video con monitor a colori, hard disk, genlock e software *TV Text* e *TV Show* (L.3500000) e l'**Amiga 2000 Desk top Music** con monitor a colori, hard disk, interfaccia MIDI e software *Music X* (L.3200000).



IN ARRIVO...

«I seri simulatori e che comincia a sembrare interessante...

Nel frattempo la Mindscape ha in serbo qualcos'altro per i fanatici del-



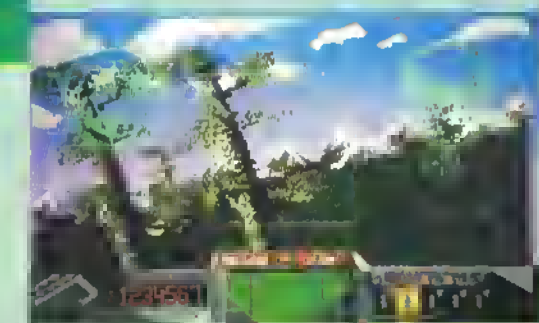
le simulazioni di volo - in effetti la società definisce il prossimo gioco come "l'alter ego dei simulatori". **Traccon/Rapcon** vi mette nei panni di un controllore di volo che dirige gli aerei nei cieli del Nord America. Ci sono due versioni: civile e militare - **Traccon e Rapcon**. Già uscito su PC, sarà convertito sugli altri formati entro breve. Una versione aggiornata dovrebbe potersi interfacciare con **Flight Simulator 4** della Microsoft, dando sia la possibilità di volare che di controllare un mezzo da terra.

• La software house svizzera Linel ha acquistato i diritti del film **La Storia Infinita II** della Warner Bros. Il gioco sarà presentato al CES di Londra a settembre.

• Dopo il calcio...il tennis. I "maghi" della Sensible Software, dopo il grande successo di **Micropiase Soccer**, hanno abbandonato i lac-

chetti per impugnare la racchetta con **3D International Tennis**. Se la memoria non ci tradisce viene utilizzato per la prima volta un sistema di grafica vettoriale tridimensionale per un gioco sportivo. **3D International Tennis** ha quattro livelli di abilità, una veduta del gioco variabile da dieci diverse angolazioni, voci ed effetti digitalizzati, 64 avversari e 72 due lornei da giocare su 4 terreni di gioco. **3D International Tennis** è pubblicato dalla Palace e presto sarà disponibile per tutti i formati

• Sono appena arrivati in redazione la versione per C64 di G.P. Tennis Manager della Simulmondo e la nuova versione di **F1 Manager** con i dati dei piloti del Campionato '90. La



È magnifico e uscirà presto su PC, ST e Amiga della Digital Magic Software. **Shockwave** è uno sparantito in 3D che combina rotazioni superveloci e grafica dettagliata. Affrimentti si può fuggire da Col-dix su C-64, ST, Amiga e PC. Qui stiamo cavalcando un'onda d'urto su una **Super-Duper Mark IV Biotomabile**!



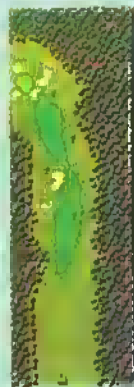
casa bolognese ha anche realizzato una newsletter, **Simulmondo Sal**, per i soci del proprio club. Per iscriversi inviare 30000 lire alla Simulmondo, Viale Bertr Pichat 26, 40127 Bologna. Oltre alla newsletter sono previste magliette, gadget, poster ecc.

• Vi ricordate il famoso film Rollerball? La EA certamente sì, dato che sta per pubblicare **Rollerball**, basato su un violentissimo sport del futuro. L'aspetto interessante di questo titolo è che permette la partita a tre giocatori contemporaneamente.

Come avrete letto sul numero scorso l'Elite sta per terminare le conversioni di alcuni giochi del 1989: **Tournament Golf** (qui sotto) e **Last Battle** - prevediamo a scrolling orizzontale - usciranno in ottobre per C-64, ST, Amiga e PC, mentre **World Championship Soccer** sarà disponibile anche per Spectrum.

Una dei programmatori di Millennium... con una stupida maschera - parlano di Resolution 101 a pag. 50.

Dynasty Wars è l'ultima conversione di un colop della Capcom ad opera della US Gold. Ambientato nell'antico Giappone, questo affollatutto per due giocatori in contemporanea offre otto livelli e quattro personaggi fra cui scegliere. Presta nel negozi in ogni formato.



Per questo mese aspettatevi dalla EA **Flood**, il nuovo gioco dei programmatori di **Populous**, e **Imperium**, una simulazione dei prossimi mille anni della nostra civiltà. I due titoli saranno disponibili inizialmente per ST e Amiga.

L'ASSO dei CIELI

La Microprose
ha progettato il simulatore di
volo definitivo.
Oggi destinato al mercato
delle sale giochi,
potrebbe arrivare nelle nostre
case entro breve...

Milioni di confezioni (sei per essere precisi) di giochi della Microprose sono state "bruciate" velocemente nei negozi di tutto il mondo. Ma questo risultato non è stato sufficiente a saziare il boss della Microprose "Wild" Bill Stealey.

I giochi vanno bene, pensò, ma erano le macchine su cui giuocavano che non erano alla loro altezza. Ci voleva un computer abbastanza potente da portare giochi come *F-15 Strike Eagle* e *Gunship* a nuove altezze, un computer capace di competere degnamente con i simulatori commerciali in termini di capacità grafiche e di calcolo, un computer in grado di dare ai giocatori un assaggio del vero volo ad alta velocità.

Così Bill reclutò Gene Lipkin, uno dei fondatori (insieme a Nolan Bushnell) della Atari. Insieme a un gruppo di tecnofanatici, Lipkin promise alla Fortezza Volante che presto avrebbe creato la macchina desiderata: con un gran cassone, e la tessuta per infilare i gettoni. La Microprose aveva intenzione di dedicarsi seriamente al mercato dei giochi da bar, minacciando colossi come la Konami o la SNK. La guerra venne dichiarata nel 1988, quando la società cominciò a lavorare seriamente a un nuovo progetto di hardware...

Sono passati due anni, e la macchina è ormai pronta per essere spedita in tutto il mondo. Si tratta di un mobile verticale, elegante, dotato di un joystick a tre pulsanti e di una manopola scorrevole con ulteriore pulsante. Il suo cuore è un 68000 unito ad altre, ancora più potenti bestiacce elettroniche progettate specificamente dalla Microprose e rigorosamente "top secret", e possiede alcune delle più efficienti routine per la manipolazione di grafica tridimensionale a vettori oggi in circolazione. Il risultato è un eccezionale simulatore di



Indicatore posizione ID del Bersaglio Display del Nemico

La missione di addestramento (Frontlines)

Sitiamo volando ad alta velocità in una valle per distruggere un ponte. Schizzare nel canyon è eccezionale. La P nell'angolo in alto a destra del mirino mostra la direzione in cui si trova il bersaglio principale, che va distrutto per completare la missione.



Il "cassone" di F-15 al momento è solo verticale, ma potrebbe venire prodotta ana con cabina completa in seguita. Sono già previsti altri giochi nel caso che questo abbia successo, e fra i primi ci saranno naturalmente le conversioni dei giochi Microprose.

volo e di combattimento con alcune caratteristiche davvero peculiari. Ecco qui...

MACH 2 E OLTRE

Lo scenario fornito attualmente per questa macchina è una versione di *F-15 Strike Eagle* modificata per la macchina a gettone con sei missioni di differenti difficoltà. All'inizio si



Missione Frontlines

Quelli lì davanti sono proiettili di contraerea. Il bersaglio primario è proprio davanti a noi.

può scegliere fra solo due di esse - per accedere alle altre quattro bisogna dimostrare le proprie capacità.

Si parte con *Frontlines*, che è sostanzialmente una missione di addestramento nella quale bisogna bombardare un ponte ed eliminare tutto ciò che si muove. Sullo schermo possono apparire circa 256 colori contemporaneamente (il numero esatto non è stato rivelato dalla Microprose), che danno un'impressione molto simile a quella di una scheda VGA su PC. L'immagine viene fornita tramite un monitor da 25 pollici - decisamente più ampio di quelli normalmente usati nei coin-op. La grossa differenza, comunque, sta nella velocità.

Spingendo in avanti la cloche si inizia una delle più spettacolari picchiate che ci sia mai capitato di vedere. I dettagli del paesaggio sono di gran lunga maggiori di quelli presenti nei normali simulatori e volando rasoterra è possibile ad esempio - nella seconda missione - passare fra i piloni di una piattaforma petrolifera nel Golfo Persico.

La terza missione si svolge di notte. Il sonoro è aggressivo quasi quanto l'azione, e si può realizzare qualunque manovra possibile nella realtà. L'unica differenza sta nell'abilità necessaria - a questa velocità e senza autopilota o assistenza computerizzata la storia si fa veramente acida.

La missione numero quattro ("The Angry Sea") vi lancia sugli oceani e nella quinta vi trovate ad affrontare un duro duello aereo. La sesta missione è Top Secret e non può essere recensita - bisogna mostrare tutta la propria abilità per aspirare a questo livello del tutto speciale dotato di ulteriori problemi di volo e nemici più aggressivi.

Per avere un'idea della rapidità con cui si muove l'azione, provate a considerare il fatto che un tipico simulatore ad alta velocità per PC muove circa 15000 poligoni al secondo. La versione da bar di F-15 ne sposta 60000. Una simile capacità è infinitamente superiore a quelle offerte dalla concorrenza e l'aggiornamento dello schermo è incredibile: 30 fotogrammi al secondo - addirittura superiore a quella delle normali TV e del cinema. La conseguenza è che l'azione non è solo tremendamente veloce, ma anche insospettabilmente fluida.

TATTICHE

F-15 non è solo uno sparatutto, comunque. Tanto per cominciare, a differenza di ogni altro coin-op, qui il giocatore



Wild Bill prova il nuovo sistema. Le sue urla da esultato echeggiano nel palazzo terrorizzando gli impiegati. Ha infatti il solito per indossare il cappellino prima di decollare...



Missione nel Golfo
I nostri colpi incendiano le sabbie sottostanti mentre l'ultima nave si muove verso il mare nel secondo scenario. L'identificatore di bersaglio mostra il Bersaglio Principale ormai distrutto: 5000 punti e il tempo per raggiungere il portale e migliorare le nostre capacità

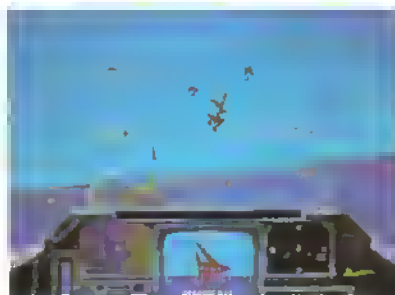
IL PREZZO DELLA MORTE

Quanta potenza di fuoco si ottiene per un dollaro? Questo era il dilemma dibattuto alle Microprose durante la nostra visita a Baltimore.

La ricerca e il carburante sono essenziali e dovrebbero quindi costare molto poco - ma quanto costa un posibricatore? Speriamo che il gioco non finisca per essere riservato ai milionari...

"Yee Hoo!!!"

"Wild Bill" Stealey



Missione nel Golfo

Un duello aereo sul Golfo - "È solo il Golfo", insiste Wild Bill. "Non ha mai parlato della Libia, no?" Siamo riusciti a riportarlo ai comandi proprio un attimo prima di sbalare contro la piattaforma petrolifera, sotto la quale è poi passata con un'audace manovra.



Una degli sviluppatori del sistema mentre lavora agli algoritmi 3D del gioco. Il programma è stato scritto in C prima di venire registrato sul chip dedicato alla grafica e al sonoro.

ha completa libertà di movimento in ogni direzione. Bisogna tenere costantemente d'occhio il livello del carburante, che si aumenta unicamente distruggendo le autobotti a terra. Bisogna anche avvicinarsi ai bersagli designati, impiegando in continuazione la finestra di identificazione del bersaglio a lunga portata, lo schermo della minimappa e l'indicatore del nemico.

F-15 ha un altro asso nella manica. È infatti possibile comprare carburante e armi extra inserendo gettoni addizionali senza dover quindi aspettare di guadagnarsi sul campo. Alcune caratteristiche sono essenziali - come le esche termiche per ingannare i missili nemici. Si possono riparare i danni, rifornirsi, aggiungere esche o migliorare la potenza complessiva - il tutto inserendo gettoni o accumulando punti.

Una volta terminata una missione si può continuare il conflitto contro chiunque sia abbastanza stolido da tentare un attacco - oppure si può entrare nel portale luminoso che appare nel cielo. Si tratta di un grosso cubo semitrasparente che, una volta penetrato, porta il giocatore al livello successivo.

AVANTI IL PROSSIMO

Una delle cose migliori del sistema Microprose è che può



Microprose Service è presto su PC. Un candidato alla conversione in coin-op?

venire convertito istantaneamente per far girare scenari differenti semplicemente sostituendo qualche chip. Alla Microprose hanno già in lavorazione tre titoli e, anche se non ci hanno rivelato di cosa si tratti, potremmo scommettere che Gunship sarà uno dei primi. Fra le altre possibilità, c'è una conversione di MI Tank.

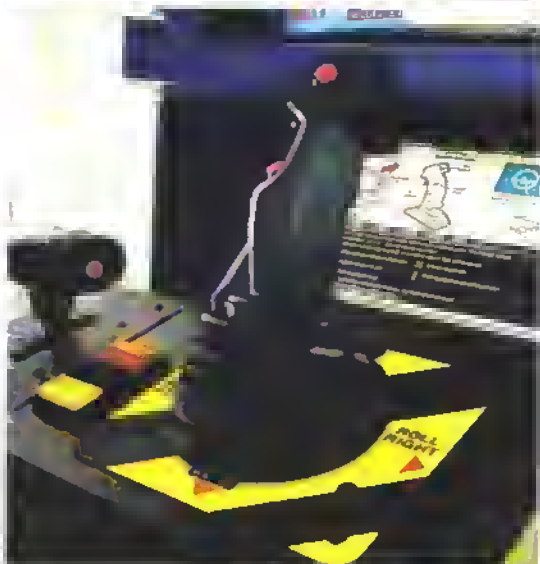
Le implicazioni di tutto ciò sono inquietanti. Ad esempio, se la Microprose dovesse ottenere un particolare successo - e da quel che abbiamo visto la cosa sembra piuttosto probabile - è plausibile immaginare almeno 5000 unità vendute. Dato che ciascun gioco costa poco più di 7000 dollari, i guadagni sarebbero notevoli.

"Con quei soldi potremmo finanziare dei nuovi progetti," ha osservato il direttore alle vendite Gerry Blair, "la cosa più bella è che non siamo più nel mercato del software. Oggi ci occupiamo di divertimento in generale, e questo significa che possiamo sviluppare dei giochi impiegando una nuova tecnologia e progettarli così come oggi vengono realizzati i film. Stiamo già discutendo la possibilità di impiegare un CD-I e, se il gioco avrà successo, potremmo persino ottenere fondi sufficienti per diventare produttori favoriti per la Nintendo (la Nintendo fa pagare fino a quattromila alle società interessate a produrre materiale per le sue console). Infine, potremmo addirittura raggiungere presto la posizione in cui vendere noi stessi i diritti per le conversioni."

Le altre possibilità in discussione sono lo sviluppo o meno di una versione domestica del nuovo sistema e una versione a gettoni dotata di sedile idraulico, che in America non è particolarmente gradita a causa della mancanza di spazio in molte sale giochi. "L'industria americana ha bisogno di una nuova forza in questo settore," dice Gerry, "dato che sino ad oggi siamo stati dominati dai giapponesi. Tutta l'America spera nel nostro successo." Stanno tenendo anche noi le dita incrociate.

"La gente nell'industria dei coin-op era solita guardare al software domestico come a un nuovo; quando abbiamo mostrato loro F-15 e Tank hanno cambiato idea..."

Gerry Blair, Microprose



I comandi del gioco da bar sono semplici e maneggevoli. Sul joystick c'è il pulsante di fuoco, il diffusore di bersaglio e il lanciamissili; sulla manetta a sinistra si trova il controllo dei costruttori. I pulsanti laterali servono a sganciare le asche. Il joystick è molto sensibile: questo non è un simulatore a 16-bit, ma una cosa VELOCE



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000

Amiga 2000 con garanzia originale L.1.750.000

importazione diretta PC XT e AT

IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

1° CAMPIONATO ITALIANO

di



- ❖ **Credi di essere un fuoriclasse di calcio elettronico?**
Bene, ora hai la possibilità di dimostrarlo e rappresentare l'Italia al Campionato Europeo di Kick Off!
- ❖ **Partecipa al 1° Campionato Italiano di Kick Off, organizzato da K con il patrocinio di Leader Distribuzione.**
- ❖ **Per le selezioni locali scegli il Soft Center più vicino a casa tua e portati dietro il tuo joystick preferito.**
- ❖ **Il mese di giugno sarà dedicato alle selezioni. Affrettati ad iscriverti.**
- ❖ **Il vincitore nazionale volerà a Londra per partecipare alla Finale Europea.**
- ❖ **Il Campionato è organizzato in due fasi: locale a nazionale.**
- ❖ **1ª FASE: 24 Soft Center in 14 regioni italiane ospiteranno le selezioni locali che si svolgeranno con partita a eliminazione diretta.**
- ❖ **2ª FASE: si svolgerà a Milano tra i 24 vincitori delle selezioni locali che si incontreranno secondo il calendario dei Mondiali.**
- ❖ **Il Campionato è aperto a tutti e sarà basato su Kick-Off della Anco Software.**
- ❖ **Le gare si disputeranno su computer Commodore Amiga.**

ECCO I SOFT CENTER DOVE SI SVOLGERANNO LE SELEZIONI LOCALI:

- ALEX COMPUTER E GIOCHI**, c.so Francia, 333/4, Torino (011/7730184) • **PLAY GAME SHOP**, via Carlo Alberto, 39/E, Torino (011/517740) • **COMPUTERIA**, p.zza del Tribunale, Varese (0332/230006) • **MARCUCCI**, via F.lli Bronzetti, 37, Milano (02/7386051) • **MESSAGGERIE MUSICALI**, corso Vittorio Emanuele, 22, Milano (02/781251) • **VIGASIO MARIO**, c.so Zanardelli, 3/7, Brescia (030/59330) • **COMPUTER SHOP**, via Paolo Reti, 6, Trieste (040/61602) • **COMPUTER POINT**, via San Felice e Fortunato, 107, Vicenza (044/32240) • **GUERRA EGIOIO**, via Bissuola, 20/A, Mestre, Ve (041/940206) • **GUERRA EGIOIO**, p.zza Trentino, 6, Treviso (041/96315) • **COMPUTER LINE**, via San Rocco, 10/C Reggio Emilia (0522/432679) • **ORSA MAGGIORE**, p.zza Matteotti, 20 Modena (059/211200) • **CARTOLERIA STERLINO**, via Murri, 75/A, Bologna (051/302896) • **A.B.M. COMPUTERS**, p.zza De Ferrari, 2, Genova (010/294636) • **PLAY TIME**, via Gramsci, 3/5/7R, Genova (010/290747) • **COSMOS 3000**, via Mazzini, 38, Pescara (085/31607) • **BUCCI FRANCO**, corso Tacito, 76, Terni (0744/403106) • **ELETTRONICA CENTOSTELLE**, via Centostelle, 5 A/B, Firenze (055/610251) • **IL COMPUTER**, v.le Colombo, 216, Lido di Camaiore, Lu (0584/618200) • **ARICO' GIOVANNI**, via Magna Grecia, 71, Roma (06/776829) • **KEY BIT ELETTRONICA**, via Cialdini, 8/10, Latina, Rm (0773/489551) • **ENTRY POINT**, via Colombo, Caserta (0823/320797) • **WILLIAMS COMPUTER CENTER**, v.le Unità d'Italia, 79, Bari (080/363579) • **HOME COMPUTER**, v.le delle Alpi, 50/F, Palermo (091/523195)

L'ex animatore della Disney Don Bluth con i personaggi di Space Ace.



Il cartellone di Space Ace, Boff, grida vendetta. Non perdetevi l'imminente Space Ace II: Boff's Revenge.

Rick Haynes visita gli studi cinematografici di Don Bluth a Dublino e scopre i cartoni animati interattivi....



Nella tana

Lead on brave adventure, your quest awaits. La frase di apertura del classico com-op su disco laser per sala giochi dei primi anni '80, *Dragon's Lair*, è rimasta impressa nelle menti di tutti noi. Sebbene il primo "cartone animato interattivo" del mondo fosse innovativo, la sua tecnologia era in anticipo sui tempi e di conseguenza i giochi da ber *Dragon's Lair* e *Space Ace* di Bluth non ottennero il successo commerciale che meritavano. Con il lancio pubblico del CD-i il prossimo anno ed il crescente numero di unità CD-ROM in circolazione, la tecnologia ha finalmente raggiunto questo concetto futuribile. Il cartone animato interattivo è in procinto di arrivare sui nostri schermi TV.

I cartoni animati interattivi di Bluth uniscono la tradizionale animazione cinematografica con l'interattività dei giochi per computer dando un nuovo tipo di intrattenimento. Bluth spiega i vantaggi dell'animazione: "Tutte le grandi storie hanno due cose in comune, divertono ed educano. Il desiderio di essere rapiti dalla fantasia è sempre forte e l'animazione ha lo speciale potere di entrare in regni immaginari dove una normale telecamera non potrà mai arrivare".

Prendendo atto della tecnologia CD emergente, Bluth nel maggio 1989 ha deciso di creare un reparto speciale per la produzione di cartoni animati interattivi. Patrick Kelchum, presidente della Sullivan Bluth Interactive Media (SBIM), ci ha detto: "La SBIM è all'avanguardia della tecnologia CD. Abbiamo iniziato la produzione con due giochi per il mercato dei CD-i che combineranno il nostro talento creativo, le superiori possibilità di animazione e l'innovativa tecnologia dei computer per creare cartoni animati interattivi".

"Forme d'arte economiche e di scarsa qualità sono colte pettegolezzi: interessanti, ma passeggeri."

Don Bluth

Kelchum è interessato da tempo sia ai media che alla animazione interattiva. Nel 1980 ha fondato la Data Soft, la società creatrice di alcuni dei primi successi per computer, fra cui *Zaxxon*, *Bruce Lee* e *Alternate Reality* per macchine come l'Atari 800 e il Commodore 64. Poi ha fondato la divisione americana della Toei Animation, il più grande studio di animazione giapponese. Nel 1986 la Toei ha animato oltre 360 cartoni di mezz'ora ciascuno per la TV, tra cui *The*



Gli studi Sullivan Bluth a Dublino, in Irlanda: oltre 300 menti creative dedicate alla produzione di ottimi film in un edificio di sei piani che sorge accanto al fiume Liffey.

IMMAGINAZIONE CREATIVA

Don Bluth iniziò la sua carriera come apprendista animatore alla Walt Disney negli anni '60 lavorando su film come *La Bella Addormentata nel Bosco* e *Le Avventure di Bianca e Bernie*, e la lasciò nel 1979. "L'arte dovrebbe sempre dire qualcosa di significativo, altrimenti perché dedicarsi? Vedere un prodotto eccellente è sempre fonte di ispirazione," dichiara Bluth. Per questa ragione abbandonò la Disney insieme ai colleghi Gary Goldman, John Pomeroy e 11 altri animatori, deciso a produrre buoni film di animazione praticamente nel suo garage. Il primo film fu un grosso successo. Bluth produsse un filmato per la TV - *Barjo the Woodpile Cat* - che vinse anche un premio. Ad esso seguì il primo film per il grande schermo, *Brisby e il Segreto di NIMH*. Nel 1984 Bluth incontrò il finanziere Morris Sullivan e con esso fondò il Sullivan Studio a Van Nuys, in California. Fielvel Scarpa in *Athena*, un film presentato da Steven Spielberg, venne realizzato lì, nonostante l'opera di stesura del colore sia stata effettuata allo Studio Sullivan Bluth di Dublino. Fielvel Scarpa in *America* divenne il più grosso successo commerciale per un cartone animato alla sua prima uscita, gli incassi cinematografici e nel mercato delle videocassette stanno raggiungendo la cifra complessiva di 180 milioni di dollari. Lo studio di 9000 mq. di Dublino è stato aperto nel 1986. *Alla Ricerca della Valle Incantata*, prodotto dalla coppia Spielberg/Lucas, è stato il primo film interamente realizzato a Dublino. Ad esso sono seguiti *Oliver & Co.*, *Tutti i Cani Vanno in Paradiso* e *Rock-A-Doodle*.

Muppet Babies, *Gl Joe e Dungeons and Dragons*. Kelchum si è associato con Bluth nell'ottobre 1986.

GIOCARRE CON I CARTONI ANIMATI

I giochi per computer di Don Bluth hanno cominciato ad essere veramente popolari in questi ultimi anni malgrado le critiche sulla loro mancanza di giocabilità e sul loro livello di interattività. I giochi *Dragon's Lair*, *Space Ace*, *Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle* e *All Dogs Go to Heaven* di Bluth sono stati prodotti per una ampia varietà di macchine quali Spectrum, C64, CPC, ST, Amiga, PC, Nintendo, Sega, Macintosh e Apple Iigs. La società sta inoltre sviluppando giochi per macchine come il Gameboy della Nintendo, il Fujitsu FM Towns, il PC Engine CD-ROM e per il sistema CD-i della Philips/Sony. Dichiara Kelchum: "Ritengo che il mercato dei computer e del software ludico si stia muovendo verso un'unione di abilità tecniche e di animazione grazie alla quale i personaggi otterranno movimenti più verosimili e i giochi diverranno più dinamici".

La SBIM ha in progetto di aumentare il proprio impegno interno nello sviluppo di giochi per computer e console piuttosto che affidarsi unicamente a società come la Readysoft. "Stanno creando un laboratorio nel quale saremo in grado di sperimentare con la

proiezione

di perso-
naggi,



Space Ace fu il secondo coin-op su laser disc interattivo di Don Bluth.

*"Il mio film preferito è
La Vita è una Casa
Meravigliosa di Frank
Capra. Tutte le volte
che lo vedo mi metto a
piangere e penso: sono
felice di essere vivo."*

Don Bluth

Un simpatico personaggio del film
"Alla Ricerca della Valle Incantata".

zoni, computer graphic, ecc." rivela Kelchum. Il primo gioco creato dalla SBIM in modo totalmente autonomo si baserà probabilmente sul nuovo film di Don Bluth, previsto per il 1991 e attualmente in lavorazione negli studi di Dublino.

Nel frattempo fra i nuovi giochi in lavorazione ci sono *Dragon's Lair: The Legend*, *Dragon's Lair II: Time Warp*, *Space Ace II: Boris's Revenge* e *The Sea Beast*. Si spera che la loro giocabilità sia migliore che in passato - e Kelchum ritiene che lo sarà. "The Sea Beast sarà una combinazione di ottima animazione e grandi risorse tecniche. *Dragon's Lair* e *Space Ace* erano entrambi prodotti creati per il mercato del laser disc, ma erano troppo avanti quando apparvero per la prima volta. La loro giocabilità non era quella che avrebbe potuto essere potenzialmente, soprattutto osservando il mercato attuale. Con *The Sea Beast* cercheremo di migliorare questo aspetto, ci sarà una completa interattività fra il giocatore e i personaggi da lui controllati. Questo gioco sarebbe dovuto essere il quarto nella nostra linea di prodotti per sale giochi, ma a causa del fallimento del mercato del laser disc non venne mai realizzato. Abbiamo anche un paio di altre idee, e nonostante siano state pensate nei primi anni '80 ritengo siano tutt'ora eccellenti. I giochi sono ancora basati sullo stile di *Dragon's Lair*, soprattutto per quanto riguarda i personaggi. La loro pubblicazione è prevista entro sei mesi".

UNIRE I PUNTI

Bluth è all'avanguardia nella tecnologia computeristica anche quando si tratta di creare i suoi film di animazione. Jan Carlee, direttore del settore computer al Sullivan Bluth Studio, spiega il loro impiego dei computer: "Non costruiamo modelli tridimensionali di oggetti gestiti dal computer. E facile inserire un oggetto nel computer e manipolarlo - soprattutto per quanto riguarda oggetti ricchi di dettagli che sarebbe difficile disegnare visti in particolari prospettive. Nel film *Rock-A-Doodle* trovammo una serie di oggetti come automobili, elicotteri, motociclette, giocattoli, falene, mobili



Patrick Kelchum, presidente della Sullivan Bluth Interactive Media.



Il nostro eroe in piena azione nel cartoon Spec Ace.

vivente e fattone. Noi costruiamo i modelli di questi oggetti e li animiamo con poche regole fondamentali di geometria. In pratica, non è altro che una versione più costosa ed elaborata del vecchio gioco di unire i puntini.

I modelli vengono poi disegnati su carta. Questo potrebbe apparire un metodo incredibilmente primitivo, ma in realtà funziona molto bene perché anche stilisticamente è conforme al resto del film. Inoltre una volta su carta non è più un formato strano e incomprensibile, ma è facilmente manipolabile da una qualunque delle 397 persone che lavorano nello studio. Gli animatori possono rilassarsi e disegnare direttamente sulla carta. Se volete cambiare il vestito a un personaggio o far apparire qualcosa di più realistico si possono aggiungere i particolari a mano. Se necessario, i tecnici degli effetti speciali possono aggiungere fumo, polvere e sporcizia senza che il tratto del disegno venga alterato - o almeno si spera.

Con il computer è possibile sperimentare rapidamente grandi quantità di idee e varianti.

Usiamo due stazioni grafiche della Silicon Graphics - con i programmi Wave Front e Soft Image. Inoltre il nostro direttore tecnico è in grado di modificare i programmi che utilizziamo in modo che essi facciano esattamente quello che vogliamo e non solo qualcosa di simile.

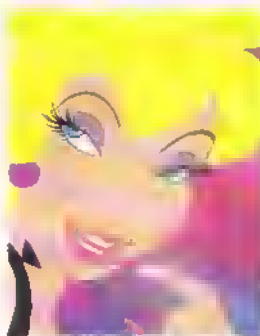
Creare un'immagine con un computer è un'operazione molto costosa, quindi costruire un intero film significa passare attraverso le dodici fatiche di Ercole. Se ingrandite quella che oggi è la grafica standard di un computer su di uno schermo di 15 metri per 20 l'effetto non è dei migliori. Bisogna ottenere una risoluzione orizzontale di almeno 2000 pixel per creare immagini sufficientemente buone. The Last Starfighter della Digital Production impiegava 4000 pixel di risoluzione orizzontale e sinceramente penso che sia un'esagerazione. Le immagini generate dal computer erano più nitide delle immagini reali, e questo le faceva apparire pintostate fuori posto. Credo che avrebbero dovuto operare con una risoluzione più bassa. Un film come Tion è stato realizzato in-

PARTIRE DALLA VETTA

Don Bluth lasciò la Disney con in mente un'unica semplice ambizione: produrre cartoni animati con una qualità che non si era più vista dagli anni '30 e '40. "Fare un film a cartoni animati con la pretesa che diventi un classico significa intraprendere un lavoro molto complesso. Non è la stessa cosa che creare un cartone animato a puntate per la TV. Ritengo che sia una forma d'arte la cui parola chiave è "qualità". Ma cosa si intende in qualità con "pretesa di diventare un classico"? Un qualsiasi classico è qualcosa che supera la prova del tempo a piace a molte persone. In un film a cartoni animati ciò significa creare qualcosa che emozioni o commuova ogni volta che viene rivisto," assicura Bluth.

Come si realizza un film a cartoni animati? "Tutto inizia con un foglio di carta bianco. Animare significa proiettare sullo schermo 24 immagini al secondo. Un film di media lunghezza necessita di circa centomila immagini. Ognuna di queste viene dipinta su fogli di plastica trasparente."

"La sceneggiatura è la prima cosa a essere creata, e comprende elaborati bozzetti che aiutano a visualizzare la trama. Gli artisti compiono ricerche sulla geografia e l'architettura del luogo in cui la vicenda è ambientata, in modo da creare l'ambientazione visiva sulla quale si baseranno i disegni degli sfondi per dipingere l'ambientazione. I personaggi vengono disegnati da animatori che conoscono le leggi fisiche e temporali che regolano il movimento di creatura e oggetti nel mondo reale. L'animatori è il vero attore del film, e deve avere un'immaginazione naturale verso il cancanismo e la drammatizzazione. Gli animatori degli effetti speciali creano tutti i fenomeni ambientali che danno vita al mondo artificiale. Gli effetti speciali rappresentano una grossa parte dell'animazione tradizionale. Ogni cosa che si muove senza essere un personaggio è automaticamente un effetto speciale: acnille, ombre, fumo... Artisti specializzati nelle animazioni intermedie completano le singole sequenze. Infine, le persone responsabili della revisione finale controllano che tutto sia stato fatto con attenzione. Oggi abbiamo 300 impiegati provenienti da 10 differenti nazioni. La nostra intenzione è di portare sotto lo stesso tetto i migliori artisti di tutto il mondo." Bluth è entusiasta: "Ognuno dei nostri artisti immette in ogni film con il suo talento, caricandolo di emozioni, atmosfera e pathos. In questo modo quando il loro lavoro viene visto insieme su pellicola, l'impressione è che sia stato realizzato da un unico grande artista." Con oltre 300 persone in 20 e passa sezioni creare un film di qualità può rivelarsi un processo non indifferente. "Ogni reparto dipende dagli altri per quanto riguarda il suo lavoro - il nostro settore amministrativo ha lo scopo di gestire il lavoro così che l'insica regolamentazione da dipartimento all'altro senza rallentamenti. Mettiamo una grande quantità dei nostri sforzi nella prima parte della lavorazione: la sceneggiatura. La nostra filosofia è molto semplice: la forza della società è uguale alla forza delle vicende che essa racconta. In seguito si passa alla registrazione dello voci o si inizia a disegnare i personaggi e a provare alcune idee visive. È fondamentale disegnare tutte le inquadrature del film dall'inizio alla fine, come una storia a fumetti. La qualità di questa realizzazione è fondamentale per la bellezza del film. Una copia della sceneggiatura viene quindi inviata a ogni reparto, e da questo momento in avanti ognuno inizia a sviluppare e a lavorare sull'idea originale. Nella sceneggiatura è volutamente lasciato spazio per la creatività individuale. Ogni persona è responsabile di dare il proprio contributo al film." L'"artista" Sullivan riassume i vantaggi di uno spendido film a cartoni animati su uno splendido film tradizionale: "Oggi noi creiamo tra i più bei film a cartoni animati del mondo. Il loro costo di produzione non è superiore a quello dei film tradizionali, ma la loro "aspettativa di vita" è moltiplicata rispetto ad un normale film. Un buon film a cartoni animati ha la abilità di produrre profitto virtualmente per sempre, con successo rinnovato a ogni nuova generazione. Con la creazione di film tradizionali a dalla nostra nuova catena di distribuzione, oggi siamo in una posizione abbastanza forte da far sentire la nostra voce sul mercato."



La bella principessa di Dragon's Lair si basa su di un famoso sex symbol. Vi arrendete? Marylin Monroe, naturalmente.

"I bambini hanno bisogno della sicurezza che tutto andrà bene. Allo stesso tempo un ragionevole spavento serve a scaricare l'ansia. Dovrete aspettarvelo prima di vedere trionfare il Bene."

Don Bluth

vece con una risoluzione orizzontale di 1600 punti, che non era sufficiente. Credo che l'immagine giusta si collochi tra 1600 e 4000. La tavolozza dei colori è un altro problema che non deve essere sottovalutato. Alcuni programmi sono progettati per gestire solo 256 tonalità di grigio perché questo è lo standard delle immagini televisive. Quando si affronta un'immagine cinematografica bisogna prepararsi a gestire un numero di tonalità di grigio superiore. In uno studio dove ho lavorato qualche tempo la avevamo una tavolozza di 64 miliardi di colori, con 8 miliardi di tonalità di grigio. Eravamo perfino oltre lo spettro di tonalità di grigio della pellicola che stavamo impiegando! Carlee ha lavorato sui film Tron, La Donna Esplosiva, i Gonnies e Predator, The Abyss della Industrial Light & Magic e il miglior impiego di computer graphic che si sia mai visto. È il miraggio: esempio di come integrare immagini realizzate con il computer e azioni dal vivo. La ILM è il nome nuovo di questo settore? Non si sente Carlee un po' fuori dal mondo qui a Dublino? Qui siamo facendo una cosa completamente diversa: realizziamo cartoni animati. Realizzare immagini con il computer richiede un grosso investimento in macchine e programmi. Solo due grossi studi cinematografici oggi hanno sezioni che lavorano a tempo pieno in questo settore - noi e la Disney. Le immagini realizzate con il computer devono ancora trovare la loro nicchia nel mondo dei cartoni animati - cosa che potrebbero fare molto bene senza necessariamente impazzire qualcosa di già esistente. Non basta che i computer facciano le cose meglio, ma devono anche farle più in fretta e più economicamente. Realizzare un'animazione è un lavoro intenso e complesso: i computer possono essere veramente d'aiuto. Ora che abbiamo questo nuovo strumento a nostra disposizione possiamo fare cose fino ad ora sperate. La computer graphic sta allargando gli orizzonti del nostro lavoro."



Il gioco per computer All Dogs Go to Heaven è dedicato soprattutto ai giocatori più giovani: molti semplici giochini che incorporano una discreta quantità di elementi educativi.

SE
NINTENDO
NON VA
IN MOTO
VADO
IN MOTO
DA
NINTENDO!

NINTENDOMANIA PRIMA O POI CI
CASCANO TUTTI. SARA' PERCHE' E'
COSI' INCREDBILMENTE DIVERTEN-
TE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE
NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI
SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER
LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALI-
TA' .. FATTO STA CHE NINTENDO HA
GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI
RAGAZZI E VOI, COSA STATE
ASPETTANDO? LA NINTENDOMA-
NIA DILAGA FATEVI PRENDERE!

Nintendo



★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

Sogno a vapore

Tempo la, vapore e rotaia costituivano la strada che portava a ricchezze impensabili. Bastava ottenere un appalto dal governo, raccogliere fondi dai rapaci investitori e sedersi comodamente in poltrona ad ammirare la cascata di argentee monetine che presto avrebbe cominciato a fluire nelle tasche.

Beh, in realtà le cose non erano così semplici. La concorrenza era spietata: per ogni società che faceva fortuna, dieci finivano sul lastrico. Ora esiste la possibilità di scoprire quale sarebbe stato il vostro destino se vi foste gettati in questa affascinante e pionieristica avventura. La nuova simulazione della Microprose ricrea infatti non meno di 100 anni di storia delle ferrovie.

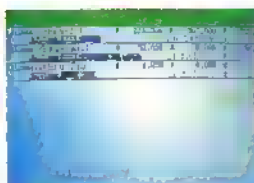
Il gioco è controllato con un sistema di menu accessibili tramite il mouse, ed è molto facile da giocare. Dopo avere selezionato il "campo di battaglia" (scelto tra Inghilterra, Europa e Stati Uniti), si sceglie il livello di difficoltà - Investitore, Finanziere, Mogul o Tycoon (Magalet); il giocatore quindi si misura con un certo numero di società guidate dal computer.

Iniziale esaminando la mappa e controllando le condizioni delle diverse città. Norwich, ad esempio, potrebbe avere bisogno di stoffe e mezzi di trasporto, ed entrambe le merci possono essere reperite a Theford. Costruire una linea che collega le due città può essere o meno fonte di profitto, a seconda delle condizioni di mercato e dei costi necessari alla costruzione e alla manutenzione della linea.

REALISMO

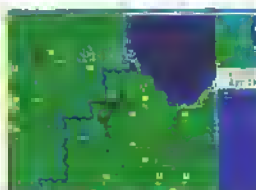
Durante il gioco bisogna lottare costantemente contro le limitazioni imposte dalla tecnologia dell'epoca. Notizie tratte dai giornali informano sugli exploit tecnologici che potrebbero far apparire nuovi moten sul mercato - oltre a fornire notizie occasionali su come vanno le cose per la concorrenza.

L'azione può essere seguita sulla mappa in vari livelli di dettaglio. Con il trascorrere degli anni le prime linee ferroviarie si dramano sino a formare una rete che copre tutto il territorio di gioco e, restringendo il campo visivo, è perfino possibile distinguere i trenini che sfilano verso le loro destinazioni. Guardare il gioco è quasi piacevole quanto giocare!



Inoltre analizzare il ritorno finanziario delle vostre linee ferroviarie. Normalmente i treni più costosi sono anche quelli più redditizi.

Costruite la vostra linea indicando tramite mouse le località che volete raggiungere. Fatto questo, potrete godervi lo spettacolo dei trenini che sfilano sulla mappa verso le loro destinazioni.



Costruire i ponti significa poter ammirare grazie sequele autmate. La struttura di queste costruzioni è fedele a quelle tipiche del periodo.

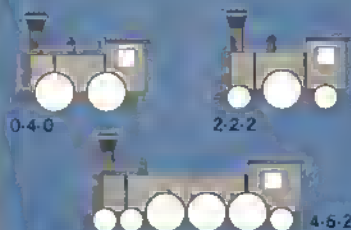


Treni differenti possono trasportare carichi differenti. Ogni treno a vostra disposizione rispetta le caratteristiche del mese di periodo. Gli orologi dei giornali informano sui nuovi modelli prodotti e in produzione. Potete

Le prime pagine dei quotidiani riferiscono gli ultimi sviluppi del mercato e della vostra compagnia ferroviaria.

CO-CO, BO-BO, E 2-2-2

Railroad Tycoon utilizza il sistema Whyte per classificare le macchine a vapore, e questo può facilmente confondere i non iniziati. Principalmente il sistema distingue gli assali motori da quelli non motori. Il numero delle ruote viene quindi contato a partire dalla parte anteriore del treno. Per esempio:



Le locomotive moderne sono classificate secondo il numero degli assi motori. "A" presenta un solo assale motore "B" due a due assi. Una locomotiva con due carrelli quadrivalenti e un assale motore per carrello è classificata con la sigla BO-BO, mentre due carrelli a sei ruote sono un CO-CO.



Al termine del gioco ricevete una valutazione della vostra performance finanziaria. Se vi siete comportati bene potrete aspirare al posto di presidente degli USA. La cosa non è così esagerata: molte ricche famiglie americane hanno lasciato la loro fortuna investendo nelle ferrovie.

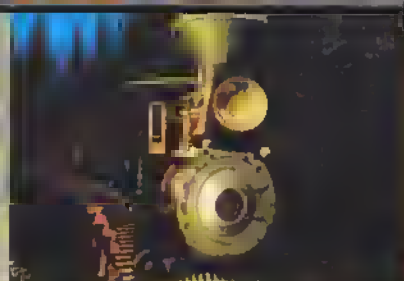
1995

1995

1995

R bilancio annuale: peccato per tutti quei numeri in rosso.

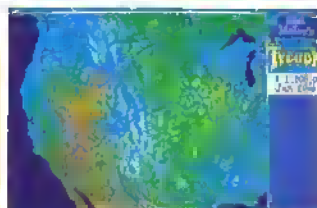
	Totale	VTD, Current
Capital	115,204	115,204
Debt	10,000	10,000
Equity	105,204	105,204
Profit	10,000	10,000
Loss	10,000	10,000
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0
Net Profit	0	0
Net Loss	0	0
Net Income	0	0
Net Expense	0	0</



Quando un gioco ferroviario avrà questa grafica? Il fotografo è stato da locomotiva della Pacific Data Images, una delle animazioni computerizzate più premiate di tutti i tempi.

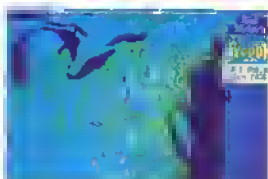
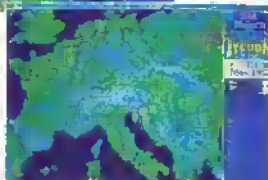


Birmingham.



Potete costruire il vostro impero ferroviario in Europa, negli Stati Uniti o in Inghilterra. La dif-

fusione del boom ferroviario non fu però uniforme: questo significa che se giocate in Inghilterra iniziate intorno al 1825/1830, negli Stati Uniti il periodo è il 1830 per la costa orientale e il 1866 per quella occidentale, mentre in Europa continentale bisogna aspettare fino al 1900 (potendo però disporre di treni più potenti e tecnologicamente avanzati).



Una volta che avete scelto il territorio dove costruire una stazione e una manciata di treni: a questi vanno collegati i wagoni, naturalmente, e di questi ultimi avete a disposizione modelli differenti secondo le vostre esigenze di trasporto (alcune merci richiedono infatti vagoni particolari).



IN PRINCIPIO

Railroad Tycoon permette di costruire una linea ferroviaria all'inizio dell'era delle macchine a vapore, nel 1825, ma i binari erano già in giro da parecchio tempo.

2200 AC

I Babilonesi utilizzano "aigini" paralleli scolpiti nella pietra per guidare i carri.

250 AC

Gli antichi greci utilizzano un espediente simile per trasportare le merci da Atene al porto del Pireo.

13° secolo

In alcune miniere in Germania vengono impiegate rotaie primitive.

16° secolo

Sistemi di rotaie vengono utilizzati nelle miniere di tutta Europa.

1604

La strada ferrata più antica d'Inghilterra viene costruita a ovest di Nottingham con una spesa complessiva di 166 sterline dell'epoca. Trasportava carbone dentro i carri con ruote a pannello.

1781

Viene utilizzato per la prima volta un termine specifico per indicare la linea ferroviaria (Railroad, in inglese).

1807

La prima ferrovia adibita al trasporto passeggeri viene inaugurata a Swansea, Inghilterra. I vagoni venivano trainati da cavalli. Nel frattempo, prima dell'avvento del vapore, sembrava a tutti che la propulsione principale dei futuri treni sarebbe stata la vela!

1825 Il primo ponte ferroviario in metallo viene costruito sul fiume Gauness, in un tratto della linea Stockton-Darlington.

1827

Viene inaugurata a Baltimore (sede della Microprose) la prima ferrovia negli USA ad offrire un servizio pubblico regolare.

1838

Aprire la prima linea ferroviaria italiana fra Napoli e Portici.

LE FERROVIE IN ITALIA

Oggi la rete ferroviaria italiana è lunga 25156 km, ma nel 1934 era di 6834 km più ampia.

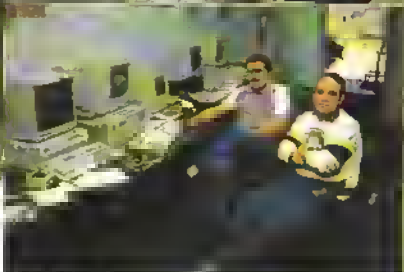
Con una semplice divisione, abbiamo scoperto che per ogni italiano ci sono 28 cm di binari, contro 131 degli inglesi, 133 degli spagnoli e 62 dei francesi, che detengono il record europeo con 34670 km di ferrovie asfaltate.

IL TUNNEL PIÙ LUNGO

...del mondo collega Hokkaido e Honshu, in Giappone. È lungo quasi 45 chilometri e venne costruito scavando attraverso un terreno estremamente instabile. Il completamento (avvenuto nel 1967) è giunto dopo 23 anni di lavori. Il tunnel sotto le Montagne, d'altro canto, è molto più breve e verrà scavato in terreni molto più solidi. Eppure i costi di realizzazione si preannunciano maggiori. Perché?

PER I PIÙ CURIOSI

Il miglior libro oggi disponibile sulla storia delle ferrovie è senza dubbio "The Guinness Railway Book", di John Marshall, disponibile nelle librerie specializzate in testi in lingua inglese.



Il "genio del software" Sid Meier (l'uomo che ha creato molti dei giochi Microprose, fra cui Silent Service e MI Tank Platoon) è sulla destra in questa foto. A sinistra potete ammirare Russ, che ci ha guidato a spasso per l'antico mondo delle ferrovie rivelandoci molti "sporchetti trucchi" per arricchirci alle misure.

Durante il gioco l'attenzione si sposta in continuazione sui vari aspetti manageriali dell'attività, dai problemi finanziari a quelli di progettazione. Si è costantemente alla ricerca di nuove opportunità e la possibilità di iniziare una guerra senza esclusione di colpi contro una società rivale è fonte di grandi soddisfazioni. Si può esaminare la situazione della propria società in qualsiasi momento e controllare se gli investimenti intrapresi si rivelano fruttuosi.

Railroad Tycoon colpisce soprattutto per il suo aspetto grafico, che restituisce nei minimi dettagli l'atmosfera dell'epoca, oltre ad essere - per quanto abbiamo potuto giudicare - terribilmente coinvolgente. Non perdetevi la nostra recensione che uscirà non appena riceveremo una copia della versione definitiva.



WORLD CUP SOCCER ITALIA '90

L'UNICO gioco ufficiale
dei Mondiali Italia '90!

ACCEPT NO
SUBSTITUTE

C64 CASSETTA	18000 lire
C64 DISCO	25000 lire
SPECTRUM CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD DISCO	25000 lire
AMIGA 1 MEGA	29000 lire
AMIGA 1/2 MEGA	29000 lire
IBM 5,25/3,50	29000 lire
ATARI ST	29000 lire

IN OGNI CONFEZIONE:

Manuale in Italiano.

Plus

Tabella per i Mondiali
in omaggio.

Plus

La storia dei Mondiali dal
1930 al 1990.

Plus

Divergenti aneddoti
e fantastici profili dei
più importanti personaggi
dei Mondiali.

... DA NON PERDERE!

LEADER
UNIVERSITY MICROFILMS



IBM



ATARI ST



Licensed by OLIVETTI
official supplier ITALIA '90'.

Available from W.J. Smiths,
Menzies, Boots, Woolworths
your local VIRGIN store and
all leading software retailers.

©1990 Virgin Mastertronic,
24 Vernon Yard,
119 Portobello Road,
London W11 2DX.

HOLLYWOOD Interattiva

Il panorama dagli uffici della AIM: la famosa scritta di Hollywood è sulle colline in fondo a sinistra.

Il CD-I verrà lanciato esattamente fra un anno. Se il programma di sviluppo della AIM verrà rispettato, quel giorno non mancheranno i giochi per il nuovo sistema.

Un servizio speciale di K da Los Angeles.

I siamo quasi: il CD-I ormai è proprio dietro l'angolo. L'unico problema adesso è stabilire l'uso che faremo delle nuove tecnologie quando saranno finalmente disponibili. Una delle lezioni che ha imparato ogni giocatore riguardo al mercato dell'hardware è che una buona macchina senza software ha la stessa utilità di una calcolatrice lasciabile. Ma da dove dovrebbero mai arrivare

tutti i magnifici giochi interattivi promessi da tempo?

Dall'American Interactive Media, è evidente! La AIM è la divisione software della Polygram Records, una sussidiaria della Philips. La AIM è stata creata con l'unico scopo di produrre materiale CD-I, affidandosi alle specifiche tecniche della Philips e delle Sony (vedi K 10).

La AIM ha passato gli ultimi quattro anni a esaminare ed acquistare software, in modo da assicurarsi un catalogo valido e consistente per il momento del lancio ufficiale del CD-I in America all'inizio del 1991 (in Europa arriverà qualche mese dopo). Sul catalogo non ci sono solo giochi convenzionali, ma una gamma di programmi innovativi che potrebbero far sembrare i comuni videogiochi una forma di divertimento primordiale.

Parte del fascino del CD-I sta nel fatto che la tecnologia influisce positivamente sull'innovazione. La gente acquista nuove macchine perché viene ispirata dalle loro possibilità, e la AIM ha ampliato deliberatamente la rete del software per essere sicura di accalappiare l'utente medio, sua moglie e possibilmente anche suo figlio. In questo modo, è alquanto probabile che quando sarà finalmente disponibile, il CD-I entrerà nella lista dei desideri di ogni famiglia.

ALCUNI NOMI

Secondo Emiel Petrone, il vicepresidente alle vendite e della diffusione della AIM, un ingrediente fondamentale nella ricetta del successo è dato dal tipo di società con le quali sono stati stretti rapporti.

"Sono gruppi già ben conosciuti nei loro campi specifici", ci ha detto. La lista comprende: Time/Life Books, Parker Bros (la AIM sta lavorando a una versione su CD-I di Cluedo), ABC Sports, Hanna-Barbera Home Video e molti altri. Tutta questa gente sta contribuendo alla compilation di software della AIM, e ognuno tenta di conquistare l'interesse della gente per farla giocare.

L'elemento di gioco è essenziale. "Il CD-I è soprattutto intrattenimento", ha dichiarato Petrone, "e le possibilità di dati che esiste in un gioco sono enormi".

Con un simile genere di risorse, la AIM dovrebbe essere in grado di produrre alcuni giochi parecchio interessanti. Petrone punta molto su Space Lords, un programma della Spinnaker (una software house molto stimata in America che sta attualmente lavorando a un nuovo gioco basato su Il Signore degli Anelli insieme alle Beam Software è alla Microsoft) che dovrebbe far parte della prima ondata.

Space Lords usa cartoni animati e animazioni con plastilina unite e grafica computerizzata e, naturalmente, musica di ottima qualità. I giocatori possono esplorare nove pianeti diversi con un incrociatore dotato di scudi, missili, radar, computer e droid-meccanici. C'è la possibilità di conversare con 200 personaggi diversi in 250 locazioni e, se necessario, combatterli con laser, spade o karate.

Space Lord sembrerebbe un comune gioco per computer, ma sfrutta pienamente le possibilità della nuova tecnologia. È solo quando si cancellano cose come Sesame St. o Treasures of the Smithsonian che si apprezzano le capacità delle straordinarie dimensioni che il sistema offre alla tecnologia ludica. È difficile descrivere la cosa senza parlare come una campagna pubblicitaria, ma è veramente come entrare a far parte del gioco.

Ad esempio, in The Palm Springs Golf Open/ABC Sports l'utente sceglie su quale dei famosi campi di Palm Springs giocare. A questo punto appare una sequenza video panoramica del percorso, c'è una pausa per scegliere la mazza e la direzione del tiro, e con la successiva pressione del pulsante appare una scena in cui un vero giocatore esegue esattamente il colpo impostato. Fra gli effetti sonori ci sono le urla del pubblico e la voce (riconoscibilissima) di un commentatore della rete televisiva americana ABC che descrive l'azione.

IL FUTURO

Abbiamo chiesto a Serina Simon, vicepresidente della sezione sviluppo alla AIM, cosa pensi del futuro dei giochi su CD-I:

"Il mercato dei giochi attualmente è oscurato da un'ombra di uniformità", ci ha detto, "il nostro scopo è di sviluppare qualcosa di completamente innovativo".

Simon è madre di due bambine di sette e nove anni. Quando le abbiamo chiesto perché le ragazze non si interessano di videogiochi come i maschietti, ha tirato in ballo l'abbondanza di soggetti militaristi e di sparatutto che spesso lasciano fredde le donne. In questo campo, spie a



Children's Coloring Book della AIM è un buon esempio di come il CD-I unisca la tecnologia video a quella del computer. I bambini vedono una simpatica animazione completa di un suono di qualità CD-I ma premendo il pulsante l'immagine si ferma, si possono scegliere i colori dalla parte alta dello schermo e dipingere il personaggio secondo la sua tavolozza. Quando l'azione ricomincia i personaggi prendono i nuovi colori. FINE del pag. seguente indica che in futuro si potranno fare le stesse cose con delle comuni videoregistrazioni.



che il CD-I offrirà qualche nuova possibilità. "Invece che limitarsi a osservare un'animazione," ci ha spiegato Simon, "i giochi interattivi forniscono un rapporto molto più personale con i personaggi sul video." Al momento la AIM sta lavorando a un gioco basato sui rapporti fra ragazzi e ragazze che dovrebbe conquistare le femmine al CD-I.

Simon pensa anche che la facilità di impiego delle apparecchiature costituiranno un grande vantaggio per il CD-I: "Un ragazzino con pochi soldi vuole una macchina semplice e affidabile. Una delle caratteristiche primarie dei giochi è la possibilità di cancolarli e giocarli senza dover leggere molte istruzioni."

Simon è solo una delle qualificatissime persone che la AIM ha riunito nel suo team. I dirigenti sono tutti esperti di diversi campi, fra i quali troviamo l'arte, il divertimento e l'educazione. L'impressionante curriculum di Gordon Stulberg comprende anche un periodo passato alla presidenza della Twentieth Century Fox.



Gordon Stulberg davanti ad alcune sue opere, una serie di quadri "direttamente dal tubetto" del californiano Peter Shire.

Bernard Luskin, presidente e direttore dell'Ufficio Operativo della AIM, è un docente e un esperto nel campo dell'istruzione. Simon possiede una notevole esperienza nell'editoria, oltre a essere stata Produttore Esecutivo della Disney. Mark Fein, altro membro del team di sviluppo, ha una grande esperienza nel campo della musica. Emiel Petrone ha giocato un ruolo chiave nella formazione del mercato dei compact disc negli Stati Uniti. Ha persino formato il Compact Disc Group per lanciare il nuovo media e ora si occupa

"Pensavo che lavorare con Steve McQueen fosse duro, sino a quando non ho incontrato il mio primo programmatore!"

Gordon Stulberg, Presidente della AIM

Dungeons su CD-I?

Gli uffici della AIM danno sulla nuova sede della TSR, produttrice di "Dungeons & Dragons", il famosissimo gioco di ruolo fantasy che raggiungerà nuove vette su CD-I. "Stiamo cercando di realizzare un "Dungeons & Dragons" particolare che impieghi riprese dal vivo," dice Sarina Simon, vicepresidente della sezione sviluppo della AIM.

della Laser Disc Association per assicurare un simile successo al CD-I.

Nessun'altra società americana sta lavorando al software per CD-I," ci ha detto. "Noi siamo pionieri, ma non abbiamo intenzione di restarlo a lungo".



Sarina Simon è il vicepresidente della sezione sviluppo della AIM. Simon è un membro del gruppo di dirigenti riuniti dalla società, ciascuno dei quali è un esperto di un particolare settore. In passato Simon ha lavorato sia come editrice che autrice di libri per bambini, oltre a essere stata Produttrice Esecutiva alla Disney.



Emiel Petrone con la statuetta di uno dei suoi soci d'affari sullo sfondo.

Si dice che il primo CD-I Industriale potrebbe essere messo in vendita in Francia. La European Interactive Media, associata alla AIM, sta lavorando a Londra ad un programma su CD-I per la Renault. Il CD-I del produttore di automobili è stato commissionato come sistema di addestramento per meccanici.



Se si seleziona un telefono in "Sesame St." potete collegarvi al Servizio Paraclette di Ernesto e Berto. Attenzione! Ci sono ballatine sparse per tutto il gioco, e l'amarlo di Ernesto potrebbe perseguitarvi ovunque!

FMV - QUANDO LE COSE SI MUOVONO SUL SERIO

Quello che fino ad oggi è stato considerato un difetto del CD-I è la sua capacità di usare solo metà dello schermo a causa delle limitazioni del disco. Oggi le nuove tecniche nel campo della compressione dei dati hanno permesso a Petrone di descrivere questa cosa come un ricordo del passato.

"Abbiamo sfruttato la tecnologia per superare questa barriera in modo da avere animazioni grandi quanto lo schermo," ci ha detto. Nel futuro ci aspetta quindi un CD-I con immagine video in movimento schermo (Full Motion Video, abbreviato in FMV). Per l'FMV sono necessari 1,2 megabit di dati al secondo - circa 150K - una quantità perfettamente entro le capacità di gestione del CD-I per la trasmissione di dati da disco ottico.

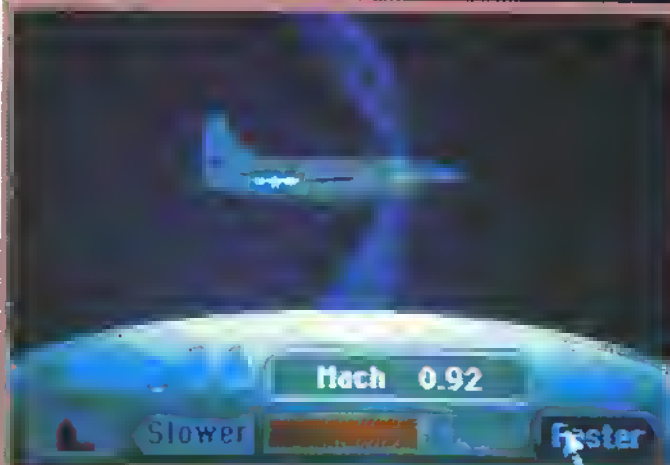
La decodifica FMV nel CD-I è assicurata da un chip dedicato. Secondo la AIM, la Philips e la Motorola stanno realizzandone uno insieme, mentre la Matsushita ne sta progettando un secondo. Il sistema di decodifica FMV verrà sviluppato dalla sezione Elettronica di Consumo (Interactive Media System) della Philips olandese in stretta collaborazione con Sony e Matsushita.

Se il CD-I potrà offrire un FMV entro il prossimo futuro, ciò potrebbe significare la morte prematura del DVI del quale uno dei punti d'interesse era proprio l'FMV. La cosa potrebbe avere diversi effetti per i giocatori. Da una parte il DVI è principalmente rivolto ai sistemi professionali e costa anche un sacco di soldi; d'altro canto, la computer grafica gestita dal DVI è tecnicamente superiore di quella offerta dalle specifiche del CD-I.



Il panorama dagli uffici del presidente della AIM Gordon Stulberg. La stanza è una delle molte opere d'arte d'avanguardia sparse per il lussuoso ufficio di Los Angeles della AIM. La somiglianza della AIM al Museo di Arte Moderna locale è dovuta soprattutto a Stulberg che, per gli ultimi quindici anni, ha collezionato un'impressionante quantità di oggetti artistici.

OLTRE LA BARRIERA DEL SUONO



Visitate uno dei più grandi musei del mondo e godetevi un tour guidato rimanendo nella vostra poltrona preferita!

La cosa sarà possibile quando la AIM pubblicherà il suo disco per CD-I: *Treasures of the Smithsonian*.

Quando si arriva al museo Smithsonian di Washington D.C. viene mostrata una mappa che permette di scegliere il palazzo da "visitare" per primo (c'è anche un'opzione per i più pigri: se non si vuole interagire il disco conduce auto-



maticamente il "visitatore" in ogni luogo del museo). Per la nostra prova abbiamo scelto la Sezione Aerospaziale, cliccato sul relativo palazzo e siamo stati trasportati istantaneamente al suo ingresso. Da qui era possibile vedere una lista dei "tesori" contenuti e abbiamo deciso per dare un'occhiata all'X-1 della Bell. A questo punto è apparsa una presentazione dal vero (con stupendo suono) riguardante la storia e lo sviluppo dell'X-1. Abbiamo scoperto che in questo aereo il famoso collaudatore americano Chuck Yeager oltrepassò per primo la barriera del suono.

Mentre ci trovavamo ancora nella sezione del Bell X-1 abbiamo attivato un sottomenu che offriva diverse disquisizioni sulla vicenda principale: abbiamo scelto di vedere

una simulazione animata del tunnel del vento nella quale abbiamo potuto accelerare l'X-1 da 0 a Mach 1.40. Muovendo il joystick o il mouse si controllava il flusso d'aria. Non appena abbiamo infranto la barriera del suono, ci è stata mostrata un'affascinante simulazione del suono e della onda d'urto emanati dal nostro aereo!



I lettori di *K* conosceranno già la marchina CD-I della Philips. In realtà la versione più conosciuta è quella industriale (questa è quella presente nella sala per le dimostrazioni della AIM). L'unità domestica (qui sotto) è molto più compatta e negli Stati Uniti verrà venduta a 999 dollari (circa 1.200.000 lire). Non sarà un'operazione da poco: qui si tratta di spopolare i videoregistratori, e le vendite previste sono numerosissime.



Joystick, mouse o Trackball?

"Sul CD-I stiamo impiegando la tecnologia del mouse," spiega Emiel Petrone, vicepresidente alle vendite e alla distribuzione della AIM, «e stiamo perfezionando le possibilità di controllo a distanza. Il CD-I verrà fornito con un connettore RS232 che permetterà di usare qualsiasi joystick adattabile al controllo a distanza. Stiamo anche sviluppando una trackball per bambini con una sfera enorme, che si tiene sulle ginocchia».

Buona notizia per i possessori di Amiga! La AIM sta collaborando con la Cinemaware (quella di *It Came From the Desert* e *Defender of the Crown*, vedi K 17), per realizzare una versione di *Wings*, il gioco ambientato durante la Prima Guerra Mondiale.



In *A Visit to Sesame Street* i bambini incontrano i loro beniamini della TV. Qui un personaggio sta spiegando come interagire col programma per entrare nel castello a sinistra dello schermo. Una volta entrati in una stanza, le stelline identificano gli oggetti attivabili. In questa modo il giovane niente può selezionare ad esempio l'organo, che suonerà una melodia tenebrosa, i cubi da costruzione che balleranno componendo un numero da riconoscere, o l'orologio che letteralmente "dirà" le ore. Il divertimento di fare scoperte casuali ci ha ricordato la nostra prima partita a *Cosmic Osmo* (K 10). Uno dei vantaggi che i bambini hanno rispetto agli adulti è la loro capacità unica di "scoprire" sempre le stesse cose senza mai stancarsi!

Take a closer look for
yourself

F-19

STEALTH FIGHTER

Available for Atari ST and
Commodore Amiga

MICRO PROSE
SOFTWARE

LEADER
ORIGINALS FROM AMIGA

Come potete vedere, al SAM non mancano certo le interfacce. I giocatori più accaniti al marciareanno della presenza di una sola porta joystick, ma la stessa MGT garantisce la produzione di un adattatore che permetterà a due joystick modello standard "Atari" di essere collegati alla stessa porta.

Se siete amanti della musica, vi farà piacere sapere che il SAM è for-

nito di interfacce MIDI in e out. Questa caratteristica potrebbe rendere il SAM addirittura migliore dell'IST per tutti coloro desiderano fare esperimenti con il MIDI senza spendere troppo. Questo dipenderà naturalmente dalla capacità a meno del SAM di attrarre programmi specializzati del calibro di quelli dell'IST.



Pulsante Break MIDI In Mouse Cancellare Pistola/Penna Alimentazione
MIDI Out Joystick Pulsante Reset Espansione Cassette Pulsante On/Off Presa SCART

Al volante di un Sam Coupé

Il SAM Coupé è indubbiamente una delle più importanti macchine a 8-bit viste fino a oggi. Con una grafica che rievoca con l'IST e un sonoro simile a quello dell'Amiga, non è certo una macchina da sottovalutare. Ma la domanda sulle labbra di tutti è: "pò una macchina che si affida a un microprocessore vecchio già di una decina di anni avere un posto nel panorama del divertimento elettronico di domani?"

Noi vi daremo i fatti, lasciandovi l'onere della risposta.

Il SAM non è solo in possesso di una grafica efficace e di un sonoro ragguardevole, ma è anche la prima macchina che vanta un dispositivo interno per copiare il software. Ammesso che possieda un SAM dotato di uno o più drive, un pulsante sul retro della macchina vi permette di salvare su disco la schemata corrente e di copiarla su disco senza difficoltà i giochi su cassetta. Sino ad oggi, era necessario acquistare una periferica separata per ottenere tutto ciò. Sarà interessante vedere come si comporterà l'industria di fronte a una macchina capace di duplicare i programmi con tale facilità.

La caratteristica maggiormente pubblicizzata del SAM Coupé è la compatibilità con lo Spectrum, quindi non è una sorpresa trovare che uno dei quattro modi grafici del SAM sia identico allo schermo standard dello Spectrum (completò dei fastidiosi attributi paralleli che causano il malfunzionamento colori cinesi). Ma il SAM è capace di molto più che non una mera bassa risoluzione a otto colori.

Come vi sembra l'idea di avere disponibili 16 colori per pixel scelti da una tavolozza di 128? E esaltamente questo che viene offerto dal SAM. Ciò significa che probabilmente si vedranno giochi con grafica comparabile a quella dell'IST, e non finisce qui. Con un abile uso dell'interrupt è anche possibile avere 128 minissimi colori contemporaneamente sullo schermo, come è dimostrato da Flash Graphics, un programma che viene

Malgrado si continui

a puntare verso

la tecnologia dei 16 e 32 bit,

la Miles Gordon Technology

ha sviluppato

un nuovo computer a 8-bit.

K ha fatto un giro di prova

scoprendo che c'è ancora vita

al di sotto dei 16-bit.

PERCHÉ 8-BIT?

Quando abbiamo visto la lista dettagliata del nuovo computer della MGT per prima cosa abbiamo cercato di scoprire perché siano stati investiti tanto tempo e tanti soldi nello sviluppo di una macchina nuova di zecca con un cuore proveniente dalla tecnologia di ieri.

Alan Miles, co-fondatore della società con Bruce Gordon, ci ha spiegato la filosofia della macchina.

"Nei primi tempi della motorizzazione, le auto venivano costruite con dodici cilindri, ma con l'evolversi della tecnologia dei trasporti, divenne possibile costruire auto di uguale potenza usando meno cilindri. Lo stesso vale," dice Miles, "per la tecnologia del computer".

Un fattore importante nella scelta della MGT di un microprocessore 8-bit come "cuore" della nuova macchina è stato dato dal suo prezzo. Utilizzando un microprocessore 16-bit come il chip 68000 della Motorola il costo di ogni macchina sarebbe raddoppiato. Il Coupé è destinato alle masse, quindi il costo è un importante elemento

regolato insieme alla macchina. La macchina può servire anche per qualche uso lavorativo - impiegando il modo 3 dotato di un set di caratteri di piccole dimensioni, se ne potranno avere 85 per linea, il che è più che sufficiente per le applicazioni "serie".

Sono impressionanti le capacità sonore del SAM, mai viste precedentemente su un computer a 8-bit. Questa macchina usa un generatore stereo SAA1099 della Philips. Questa "bestia", che non è certo la scelta più comune per gli home computer, vanta un generatore stereo a sei canali per suoni e rumori, superando di gran lunga le capacità sonore dell'IST e cominciando a rivalleggiare con l'Amiga. Se si amano i volumi alti si può anche collegare il SAM al proprio impianto stereo e far ammutolire il vicinato.

La macchina base ha una generosa memoria di



Il nuovo SAM Coupé della Miles Gordon Technology. Sarà la star di domani o solamente un elefante bianco?

IL SAM IN ITALIA

Poco prima di andare in stampa abbiamo scoperto che il SAM Coupé, il nuovo home computer della Miles Gordon Technology viene già importato in Italia; ecco l'indirizzo dell'importatore e i prezzi di vendita al pubblico.

SAM Coupé 256K	695000 lire
SAM + 1 drive	995000 lire
SAM + 2 drive	1390000 lire
Drive interno	390000 lire
Espansione 256K	175000 lire
Interfaccia MIDI	25000 lire
Interfaccia Scart	40000 lire
Interfaccia Seriale/Parallela	130000 lire
Interfaccia per drive esterno	85000 lire
Cavi per Rete Locale	25/30000 lire
Manuale del Programmatore	40000 lire

**Il SAM Coupé si può trovare da: Micro Spot, V. Acilia 244, Acilia (Roma)
Tel: 06/6056085**

256 KiloByte espandibile fino a 512K.

Un'innovazione relativamente recente che è oggi diventata lo standard per le macchine più avanzate è il sistema mouse/WIMP (ambiente a finestre) alla MGT si sono quindi preoccupati di garantire agli utenti SAM l'utilizzo delle tecnologie più moderne. Nonostante il SAM non venga venduto con un mouse, in esso sono implementati una porta apposita e il software necessario alla gestione di questo strumento. È disponibile inoltre un completo sistema WIMP da utilizzare insieme al mouse, così che gli utenti più esigenti possano ignorare il sistema di comandi "stile Spectrum" della macchina base. Un'altra porta seriale permette l'utilizzo di una penna ottica o di una pistola a raggi luminosi.

È probabile che saranno sviluppati da terzi ulteriori accessori, grazie al connettore modello Spectrum situato sul retro della macchina. Questo permette ai produttori di hardware di avere accesso a qualunque parte della memoria richiesta dai loro prodotti, realizzando così un'ampia gamma di espansioni che vanno da espansioni RAM a digitalizzatori video.

La macchina base viene venduta insieme a un'interfaccia per registratore con cui caricare e salvare il software. Questa operazione avviene tramite un singolo cavo da 3,5mm a jack singolo, e la cosa può rivelarsi molto fastidiosa poiché è necessario staccare e riattecchire il cavo dalla porta EAR alla porta MIC del registratore ogni volta che si vuole passare dal caricamento al salvataggio o viceversa. Si può scegliere tra diverse velocità di caricamento, e nel complesso l'interfaccia si è rivelata affidabile.

I drive da 3 pollici e mezzo sono l'elegante modello della Citizen e possono essere inseriti in due scomparti sulla parte anteriore della macchina: molto funzionale. I dischi operano con una capacità di 1 Mega o di 780K formattati, come un dischetto Amiga o ST. La cosa più ragguardevole dei drive MGT è la loro velocità. I tempi medi di ricerca e scrittura/lettura del Coupé



L'interno della macchina mostra una lunga e attenta progettazione. Il lungo chip poco sopra al connettore bianco per le espansioni è il microprocessore 280B, mentre il chip quadrato al centro della piastrina è l'ASIC - una unità che connette tutte le altre parti della macchina.

IL BRUTTO ANATROCCOLO

Il Coupé non è certamente uno dei computer più attraenti che ci siano sul mercato. Un contenitore in plastica bianca con prodotti blu scuro e un sacco di spigoli vivi non ha un'estetica particolarmente piacevole, ma in effetti per la maggioranza degli utenti il look è il fattore meno importante nella macchina.

Una delle prime cose che risaltano è la tastiera grigia situata verso il retro della macchina. A prima vista sembra piuttosto strana, ma ha un senso pratico. Si possono far riposare i polsi poggiandoli sulla parte bassa della macchina e scrivere molto confortevolmente.

La tastiera di per sé non è di qualità particolarmente buona, e tende a produrre un fastidioso ticchettio. Buone notizie per il "tocco" dei tasti, dato che il passo e la disposizione sono abbastanza vicini agli standard da non complicare la vita. La tastiera è interamente programmabile, e si possono ad esempio assegnare caratteri esteri a determinati tasti. Vi è anche una tastiera numerica (simile a quella della gamma CPC) con cui raddoppiare il set di tasti funzione - molto pratico e molto intelligente.

L'alimentatore, che è esterno alla macchina, è una voluminosa scatola bianca, e abbastanza inusuale e anche il punto da cui esce il cavo coassiale per la connessione ad un comune televisore.

sono considerevolmente più rapidi di quelli di ST e Amiga, così da rendere pressoché nulle le attese causate dalla necessità di caricare informazioni durante lo svolgimento di un gioco.

Il SAM Coupé è indubbiamente una macchina notevole. Non ci sono ragioni valide per le quali il software prodotto non dovrebbe essere altrettanto notevole. Il problema è se e quando apparirà questo software: per adesso gli utenti dovranno "accontentarsi" dell'immensa mole di software pubblicata per lo Spectrum, in attesa del software originale che sarà certamente sviluppato dalla stessa MGT.

I PREZZI IN UK

SAM Coupé (con cassetta):	£169.95
SAM Coupé & 1 Disk Drive:	£249.90
SAM Coupé & 2 Disk Drive:	£329.85
SAM Coupé Disk Drive:	£89.85
256K Memoria aggiuntiva:	£39.95

Per altre informazioni:

Miles Gordon Technology plc, Lakeside, Phoenix Way, Swansea, SA7 9EH Tel: 0792 791100

LA REAZIONE DELL'INDUSTRIA

Quando abbiamo parlato ad alcuni uomini-chiave del settore riguardo al SAM la reazione al prodotto è stata favorevole, ma non sostenuta da impegni reali di produrre software specifico per questa macchina.

Geoff Brown della US Gold crede che il mercato si stia muovendo verso i sistemi a cartuccia e quindi il SAM non sia in un certo senso alla stregua dei tempi, anche se la compatibilità con lo Spectrum potrebbe aiutarlo. Sebbene il 50% delle vendite della società siano prodotte a 8-bit, non ci sono progetti a breve termine di produrre software per il SAM. Per Geoff Brown il successo del SAM dipenderà, in ultima analisi, da una questione strettamente di prezzo al pubblico.

La Domett vede il Coupé come uno slancio per guadagnare una fetta dell'immenso mercato di computer a basso costo ora detenuto dall'Amstrad. La società continuerà a produrre software per lo Spectrum (compatibile quindi anche con il SAM), ma non lavorerà a software specifico nel prossimo futuro.

Anche Andrew Hewson crede che la MGT avrà un compito difficile nel raggiungere la diffusione sperata. Riguardo all'uso della tecnologia a 8-bit ha così commentato, "Tutti noi abbiamo un romantico attaccamento per la locomotiva a vapore, ma ormai appartiene al passato". Poi sperando di poter sostenere la macchina in un qualche modo, anche la Hewson non produrrà software specifico per il SAM.

In una recente conferenza stampa, la MGT ha presentato una lista di diciassette titoli futuri che comprendeva una miscela di giochi, applicazioni serie e didattiche.

La situazione in cui si trova il Coupé assomiglia moltissimo a quella del cane che si insegue la coda. Nessuna delle maggiori case di software ha intenzione di produrre software specifico per questa macchina sino a un eventuale decollo delle vendite, ma le vendite non decollano per la mancanza di disponibilità di software specifico per questa macchina. È possibile che la compatibilità del SAM con lo Spectrum lo possa aiutare a sopravvivere, ma in definitiva questo computer ha una lunga e dura lotta davanti a sé.

IL VERDETTO DI K

SAM è un'ottima pazienza per la MGT, i cui precedenti prodotti furono perlopiù per computer di altre marche. I possibili acquirenti non devono lasciarsi scoraggiare dal processore a 8-bit: le capacità della macchina sono ottime anche rispetto a un 16-bit. Se si considera poi che la macchina costa soltanto 340.000 (al cambio del prezzo ufficiale), rappresenta una superba occasione per un primo acquisto, o per gli utenti Spectrum che vogliono passare a un sistema superiore. Il Coupé è un eccellente prodotto che si merita tutto il bene possibile. Speriamo che la pensino così anche il pubblico e i produttori di software.

DRAGON QUEST

Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende!

Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completano questo superbo fantasy platform game.

Per Commodore 64 / Amiga



UN NUOVO MONDO



Il Personal NEO-GEO sarà lanciato in Europa a settembre

Tutti i patiti delle sale giochi la aspettavano, e finalmente sta arrivando. La nuova macchina a 16-bit NEO-GEO è prodotta in due versioni: coin-op e domestica. Finalmente si potrà giocare con giochi identici ai coin-op lavorati nel comfort della propria casa.

Il NEO-GEO è prodotto dalla SNK, una casa giapponese specializzata in coin-op, nel cui catalogo compare una sfilza di successi che comprende *Ikan Warriors*, *Time Soldiers* e *Beast Busters*.

I dati tecnici del NEO-GEO sono strabilianti per un sistema di videogiochi da casa. La sua potenza di elaborazione deriva da un processore Motorola 68000 appoggiato da uno Z80A Ziog. A ciò si aggiungono 380 sprite hardware che possono essere facilmente espansi o ridotti, tre schermi video indipendenti in bit map, 8Mb di ROM caratteri che immagazzinano 65536 blocchi di caratteri da 16x16 pixel, 4096 colori su schermo presi da una tavolozza da 65536 sfumature e un sonoro in stereo con una qualità da compact disk generato da ben 13 canali. Ma la caratteristica più insolita - e tutto sommato la migliore - del NEO-GEO è la sua capacità di gestione della ROM. La console può controllare cartucce da 330 megabit (64Mb), mentre il già ottimo Megadrive della Sega è in grado di "muovere" solo 4 umili megabit (512K).

Un aspetto innovativo del NEO-GEO è la sua "scheda IC" usata per memorizzare i dati relativi al giocatore. Le IC card sono schede di memoria delle dimensioni di una carta di credito dotata di batteria autonoma sulle quali è possibile memorizzare le informazioni dei giochi, in modo da conservare i dati intatti fino al momento di riprendere la partita. La IC card del NEO-GEO ha una memoria di 2K RAM che gli permette di immagazzinare dati per 27 diversi giochi. Si può giocare con il NEO-GEO nelle sale giochi, salvare la propria posizione e il punteggio sulla IC card, andare a casa e ricominciare a giocare con la console personale (sempre che, naturalmente, si possieda la cartuccia del medesimo gioco). Le schede sono compatibili

con ogni configurazione del NEO-GEO. È possibile che le IC card divergano l'equivalente nel mondo dei giochi delle agende *Filofax*?

Per il NEO-GEO al momento sono disponibili solo sei giochi, tra cui *Top Player Golf*, *NAM-1975*, *Majong* e *Magician Road*. La SNK prevede di realizzare altri 32 giochi per il NEO-GEO quest'anno, ed esiste la possibilità che altre società vengano autorizzate a produrre i propri giochi per il sistema NEO-GEO.

La console Personal NEO-GEO si inserisce in un qualsiasi normale TV e costa 58000 yen (circa 465000 lire) in Giappone. Una tipica cartuccia da 40 megabit costa 28000 yen (quasi 225000 lire); queste cifre fanno del NEO-GEO la più costosa console della storia del divertimento elettronico. La SNK ha trovato una soluzione ingegnosa a questo problema: si possono affittare le cartucce NEO-GEO per circa 500 yen (4000 lire) al giorno - si può anche affittare la console NEO-GEO per 700 yen (5600 lire). È probabile che la stessa politica di vendita venga attuata anche in Europa quando la Console NEO-GEO sarà messa in vendita in autunno (non sappiamo ancora nulla dell'immane importazione italiana). Ricordiamo che in alcuni negozi italiani la pratica del noleggio è comune per quanto riguarda le console a 16-bit (vedi K 17).

La SNK pensa di poter vendere 300000 console NEO-GEO e 1.2 milioni di cartucce in Giappone prima della fine dell'anno.

La data ufficiale del lancio europeo del NEO-GEO è il mese di settembre, in occasione del Computer Entertainment Show dove verranno mostrate entrambe le versioni del NEO-GEO. Il Computer Entertainment Show si terrà dal 13 al 16 settembre al centro espositivo di Earls Court a Londra.

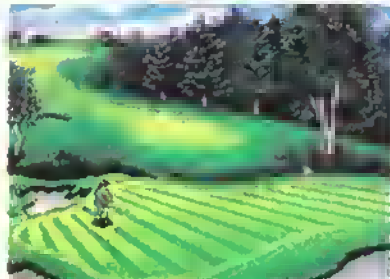
K in esclusiva
rivela i segreti e i
dati tecnici della
strabiliante
nuova macchina
giapponese
NEO-GEO
(Nuovo Mondo)

Un particolare ringraziamento a Masao Nishizaki ed alla ASCII Corporation per la loro cortese collaborazione.

L'Arcade Neo Geo è un coin-op multi-giocatore con sei giochi.

NEO-GEO TECH

Processori: 68000 (principale), Z80A (secondario)
ROM - capacità massima: 64Mb
IC card: Immagazzinamento dati di 27 diverse partite
Sprite max. sullo schermo: 380 dimensionabili via hardware
Colori max. sullo schermo: 4096 da una tavolozza di 65536 tinta
Grafica: 3 fondali indipendenti e 8Mb ROM che contengono 65536 blocchi di 16x16 pixel
Sonoro: Audio stereo digitale di qualità CD
3 canali programmabili (PSG)
7 canali in modulazione d'impulso (PCM)
2 canali in modulazione di frequenza (FM)
1 canale per la generazione di rumore bianco
Pressa per cuffie tipo Walkman



Top Player Golf utilizza 4096 colori contemporaneamente sullo schermo



IL PIÙ GRANDE SUCCESSO DI SPORTELLI
... È PRONTO A OCCUPARE IL MONDO ...

FOOTBALL MANAGER *World Cup Edition*

Nel 1982, Kevin Toms creò Football Manager, sei anni (e mezzo milione di copie vendute) più tardi, Kevin ne ideò uno migliore e produsse Football Manager II, la risposta al desiderio di migliaia di fans di avere un gioco super.

Football Manager II ha avuto, come il suo predecessore, uno strepitoso successo; è un gioco pieno di interesse che dura da anni, con grande soddisfazio-

zione per i vecchi fans e con sicuro interesse per i nuovi. Con il successo di Football Manager II sono arrivati altri suggerimenti per avere un gioco ancora più bello: la risposta è stata Football Manager World Cup Edition un gioco ambientato in campo internazionale con tutte le emozioni di una competizione mondiale. Un gioco che come i due che l'hanno preceduto ambisce ad essere ancora una volta un Best Seller.



C.T.O.

C.T.O. s.r.l.
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
VIA PIEMONTE, 7/F
TEL. (051) 75.31.33 (r.a.)
FAX (051) 75.34.18

Disponibile presto per:
**CBM 64 cassetta
e disco,
MSX,
ATARI ST,
AMIGA,
IBM PC.**



*«Ho studiato
la tecnica del gioco
del football e ho intervistato
manager di professione.
Ho fatto del mio meglio per
darvi più tattica, più realismo,
più giocabilità e per creare
un gioco soprattutto
divertente.»*

Kevin Toms



**DURANTE LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA
I PILOTI IMPARARONO A GUARDARE LA
MORTE NEGLI OCCHI IN OGNI MOMENTO**

**PER QUANTO TEMPO
PUOI ANCORA SOPRAVIVERE?**

ESTATE 1991
LA RIVISTA DI ECONOMIA E SOCIETÀ

La nuova legge elettorale, che ha
The National Congress, ha
politica, che ha permesso di
speranza di un futuro più
Domini, che ha permesso di
e che ha permesso di
interni, che ha permesso di
coraggio, che ha permesso di
mentali e fisiche, che ha permesso di
Ora, in la possibilità di vivere



IBM PC & CBM AMIGA

The logo for US Gold, featuring the words "U.S. GOLD" in a stylized, metallic, three-dimensional font. The letters are gold-colored with dark shading to give them a heavy, industrial appearance.

LUCASFILM
GAMES

94%

Il gioco delle bottiglie d'acquedotto in cui puoi cambiare le carte della guerra. Un gioco nuovo nel mondo delle simulazioni di guerra. 220.000.000

AGE 123

“Una rivoluzione è
combinazione di renouveau
coltivando le superlativi
coltivando.”
C&F

64

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26



PROVE SU SCHERMO

LA NUOVA POTENZA DELLA CIP

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione e da questo numero cambia immagine.

A K sappiamo che un gioco non è un semplice passatempo - ma una vera e propria esperienza ludica. E la nuova Curva Interesse Previsto è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

Nel grafico in questa pagina potete vedere come abbiamo ridisegnato la CIP per darvi l'istantanea le informazioni di cui avete bisogno per fare le vostre scelte. Per sostenere il nostro immediato "giudizio grafico" inserendo commenti più completi e approfonditi che seguiranno ciascun titolo della "vita" del gioco.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (tenetevi ciò sia già d' per se importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si nneranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I vostri livelli al minuto, ore e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandabile se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa la grafica potrebbe essere un po' deludente (anche la giocabilità non conviene a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli).

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in questa categoria più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un'arte in sé stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa trovate quando comprate *Mutant*, *Macdonald*, o *Ultima VI* - che è uno degli eccitanti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.



Lo spazio dedicato al commento alla CIP è stato allargato, così da avere più spazio per darvi esattamente quello che pensiamo del gioco e darvi quelle piccole ma essenziali informazioni che vi fanno capire se è un gioco da comprare o no.

La nuova curva CIP vi porterà dritti nel cuore dell'esperienza ludica.

Nuclear War
della US Gold
combina
un argomento
controverso con
un'ottima struttura
di gioco.

NUOVE VERSIONI, TUTTI I PARTICOLARI

Le nuove versioni per PC, Amiga, Atan ST, C64, Spectrum e Archimedes alle pagine 68 e 69

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVA CIP

Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irrilevante, ma lo interesse può aumentare dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA

Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, dallo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per C64 avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO

Qui si valutano le musiche e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione.

ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC.

FATTORE QI

QI sta per Quotiente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Questo voto valuta il rischio di uno sforzo mentale - che può anche smuovere molta gente...

Notate che i lettori di K sono solitamente considerati molto più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quella che vi aspettate.

FATTORE K

Questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkand* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i com-op hanno un voto alto in questa categoria per-

ché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere diventati o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO

Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area definita dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere lungo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che non merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale e quella che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbamente privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto

raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 Le "zone di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insulso.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.

Sono 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

LA SQUADRA

Ciascun gioco viene giocato dal miglior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi.

Della redazione di K fanno parte: Riccardo Aibini, Alberto Rossetti, Danilo Lamora, IUR, Marco Bili Vacchi, già redattori delle riviste italiane che hanno seguito l'evoluzione del mercato dei videogiochi in Italia come Videogiochi e Zap.

Da poco sono entrati a far parte della redazione Fabio Rossi, ex campione, ex-playtester, ex-programmatore, ex-Zzap, ex TGM e neo-K che molto probabilmente ha superato il milione a Defender prima di iniziare a parlare e Vincenzo Boretta, esperto di giochi di ruolo e di

war game. Ha iniziato con la rubrica Giochi dedicati ai giochi da tavolo e poi non ha resistito al richiamo del joystick dimostrando competenza e passione per vari generi.

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

K PROMETTE

Diversamente dagli altri giornali NON recensiremo i giochi non definitivi e denominati versioni demo. Le uniche eccezioni vengono indicate sul lato della pagina dal tassello Antepima e il gioco non avrà K-VOTO.

ULTIMA VI

BATTAGLIE MAI VISTE

Ultima VI aveva il meglio del sistema di combattimento mai visto in un GdR. Ora *Ultima VI* ci regala il miglior sistema di combattimento di tutti i tempi (se si escludono alcuni wargame ultra-specializzati).

Quando si affrontano avversari singoli o multipli, il programma permette di scegliere tra un combattimento di gruppo e un duello. L'Avatar può dunque combattere da solo, portando un grosso rischio o ma aumentando i propri rapidamenti di tempo, e non è troppo difficile eludere gli avversari più deboli.

Nel Modo di Combattimento, i personaggi lottano secondo istruzioni stabilite in precedenza. Questa innovazione permette di programmare in un personaggio le tattiche di combattimento che gli sono più congeniali. In questo modo si può essere sicuri del comportamento degli alleati durante gli scontri.

Ci sono sei situazioni fondamentali che vanno da REAR (prendere posizione in retroguardia) a BERSEK (passare fuorviamente l'avversario più pericoloso senza curarsi delle circostanze). L'opzione GUIDARID porta invece un personaggio sotto il diretto controllo del giocatore: in modo simile a quanto accadeva nei giochi precedenti.

Il sistema di scorrimento della mappa offre caratteristiche. Il Modo di Combattimento rende conveniente tenere i personaggi raggruppati se si vuole agire con chiarezza. Uno scontro con un personaggio è reso davvero terribile e irrimediabile: sapere cosa si fa è solo edendo.

Il complimento più sincero che può essere fatto a Lord British (al secolo Richard Garriott, creatore della serie *Ultima*) è che non è una persona abituata a riposarsi sugli allori. Ogni gioco della serie *Ultima* ha sempre rappresentato un grosso passo avanti rispetto al precedente: ma nonostante questo nessuno avrebbe potuto lamentarsi se dopo *Ultima V* Lord British si fosse concesso un po' di mentale riposo pubblicando un gioco con uguale livello di sofisticazione.

Niente da fare. *U IV* e *U V* appartengono all'era AK (Avanti K), ma non è difficile immaginare i loro K-Voti: *U IV* avrebbe meritato più di 800, ma *U V*, che ha avuto il pregio di lanciare definitivamente il gioco di ruolo in una dimensione di elite, avrebbe meritato sicuramente più di 900. Ora *Ultima VI* raggiunge la vetta del 950: uno dei punteggi più alti di tutti i tempi, creando uno scenario fantasy senza precedenti, un gioco che dovrebbe attrarre l'interesse di tutti e che stabilisce un nuovo standard per i giochi che seguiranno.

INCONTRO RAVVICINATO

Ultima VI è di gran lunga più facile da controllare dei suoi predecessori e molto più accessibile ai neofiti del GdR. Giocare *Ultima* è oggi tanto semplice quanto la struttura del gioco è complessa: un immenso miglioramento. Il merito di tutto questo è di alcune fondamentali variazioni nella progettazione del gioco.

Il cambiamento principale rispetto ai vecchi *Ultima* (se siete un neofita della serie leggete i box di queste pagine) è l'abbandono della vista "strategica" dall'alto della mappa sulla quale il giocatore spostava

K-VOTO
950

L'ultima avventura fantasy della ORIGIN riesce nell'impossibile compito di superare *Ultima V* e prende uno dei K-Voti più alti della storia grazie al suo splendido cocktail di enigmi, avventura, esplorazione e combattimento.

Sette dischi e la necessità di possedere un hard disk con 4 mega liberi se si vuole tirare fuori il meglio da questo gioco gigantesco. Sono accettate 5 schede sonore (incluse Roland, Ad Lib e altri), ma in loro assenza il suono è minimo e a base di "beep". La grafica in VGA e 160 le migliori visive finora: il gioco è perfettamente giocabile in VGA, ma l'alternativa di girare sul migliore sistema possibile.

GRAFICA 9 FATTORE QI 9 K-VOTO 950
AUDIO 8 FATTORE K 9

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
AMIGA	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
IBM PC	L59000	USCITO
C64/128	prezzo nc	IN PREPARAZIONE

CURVA INTERESSE PREVISTO

Che dire? L'unico difetto è che un giorno lontano nel futuro *Ultima VI* finirà, e dopo difficilmente lo giocheremo di nuovo.

Ma fine ad allora... dato l'addio a studio e lavoro, basta aprire la scatola per farci rivivere l'acquolina in bocca. Dopo la sequenza iniziale bisogna essere tranquilli: al la grafica è proprio così eccezionale. Ed infine, ecco il gioco...

A questo punto c'è un breve calo d'interesse, e perché non l'avete mai giocato prima e ci vuole un po' per abituarci, e perché l'avete giocato prima e ci vuole un po' ad abituarci al nuovo sistema.

Nel giro di un giorno vi troverete sprofondati nella vicenda, e da lì in poi non avrete più scampo...



Le locazioni interne traboccano di dettagli. Qui la compagnia si aggira per la strada di Lord British. Apparentemente possono essere esaminati più di 18000 oggetti durante il gioco.

CHE COSA E' ULTIMA?

I giochi della serie *Ultima* sono ambientati a Britannia, un mondo governato da Lord British che sembra essere in perenne conflitto con le forze del Male. In ogni gioco queste forze assumono forme peculiari, differenti dai giochi precedenti, e regolarmente il giocatore viene evocato dal suo mondo di appartenenza per portare aiuto nella lotta. In *Ultima IV* il successo dell'impresa ha fatto guadagnare al personaggio il titolo di "Avatar".

In *Ultima VII* l'Avatar è chiamato nuovamente a Britannia per difendere il reame dall'invasione delle Gorgoni. Questi avversari sono così particolarmente duri in combattimento e il loro intento sembra essere di conquistare il mondo intero. Che fare?

Come prima cosa, reclutare un gruppo di avventurieri. Il gruppo può essere composto da un massimo di 8 membri, reclutati tra le persone incontrate. All'inizio del gioco 3 personaggi si uniscono subito al protagonista, ma più avanti è possibile lasciarli in qualche locanda se non vengono trovati soddisfacenti.

Ogni membro del gruppo ha il suo set standard di caratteristiche e il suo ritratto. La struttura base consiste nell'esplorare il mondo senza trascurare nulla e picchiandosi nel frattempo con i numerosi avversari incontrati.

Dopo ogni incontro i personaggi guadagnano esperienza e ciò aumenta la loro abilità di combattimento e nell'affrontare problemi (es. scassinare lucchetti o lanciare incantesimi - vedi box). Inoltre gli incontri sono spesso fonte di denaro, che a sua volta permette l'acquisto di armi e armature migliori.

Non esiste un sistema di punteggio: oro ed esperienza sono le uniche ricompense offerte dal gioco. La soddisfazione di giocare deriva dall'interazione con il mondo e i suoi personaggi, e dal vivere l'avventura della vicenda. Il tempo di gioco è notevole. Ci sono volute 100 ore di gioco perché qui in redazione terminassimo *Ultima V*, e attualmente è impossibile fare previsioni per quanto riguarda *U. VI*. E non pensate che il gioco sia ripetitivo: ogni ora di gioco è fonte di nuove scoperte e problemi. Eccezionale!

contrario, ora viene mostrata sempre una visuale ravvicinata dell'area in cui i personaggi si trovano (simile alla schermata di combattimento dei precedenti *Ultima*). Inoltre ogni membro della compagnia viene mostrato individualmente con una singola figura animata.

U. VI è interamente controllato via mouse (ma potete impiegare anche la tastiera se lo desiderate) e il sistema di utilizzo del mouse è eccellente. Sulla schermata della locazione l'indicatore si trasforma in una freccia direzionale e cliccando il pulsante fate muovere il gruppo in quella direzione. Il personaggio controllato dal giocatore guida la marcia e gli altri lo seguono. Con il mouse è possibile anche manipolare oggetti che si trovano sulla stessa schermata per esaminarli, aggiungerli ai propri averi e così via.

I comandi tradizionali (un tempo associati a lettere della tastiera (Take, Look, ecc...)) sono tutti accessibili tramite icone che si trovano sotto alla schermata principale e, ancor meglio, ognuno di essi può essere selezionato per un tempo indefinito, così che non si è costretti, per esempio, a selezionare "look" tre volte consecutivamente per osservare tre oggetti.

ENTRINO I CAMBIAMENTI

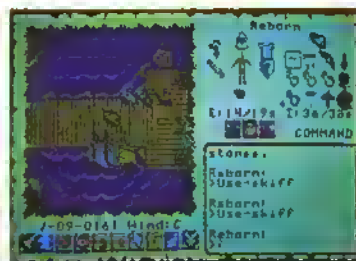
IL TOCCO MAGICO

Uno dei punti di forza della serie *Ultima* è il sistema magico. In *U. VI* ci sono 80 incantesimi. Affinza solo una frazione di essi e la disposizione del giocatore, ma mano a mano che il suo personaggio guadagna esperienza diventano disponibili incantesimi nuovi.

Al contrario di molti GdR, gli incantesimi di *U. VI* non sono semplici variazioni di tre concetti base: UG, CIDA, PROTEGGI e CURA. I loro effetti sono differenti e variano da visioni e raggi X a invisibilità fino alla possibilità di evocare tempeste o di lanciare morsi. Gli aspiranti maghi troveranno pane per i loro denti.

Tutti gli incantesimi richiedono l'uso di reagenti. Ci sono otto ingredienti speciali, quali Aglio e Telo di Ragno, e vanno raccolti ogni volta che questo è possibile. Nei precedenti giochi della serie il giocatore doveva mescolare i reagenti per ogni incantesimo, ma in *U. VI* a far questo ci pensa il computer. Si deve comunque essere in possesso dei reagenti giusti per gettare l'incantesimo.

Attenzione! L'incantesimo *An Nox* (Cura Velena) non è più disponibile. È necessario affidarsi a pozioni o all'incantesimo di Cura Globale di Lord British, quindi è bene stare lontani dalle zone paludose se non si vuole terminare ingloriosamente l'avventura anzitempo.



Un paio di navi e (molto nord) una scialuppa. In *U. VI* occorre ottenere l'autorizzazione per salire su una nave. Niente come lucca mostra la direzione della corrente. La schermata di inventario mostra gli oggetti "pronti" (cioè indossa) e quelli in mano sulla sinistra, mentre sulla destra si trova l'equipaggiamento trasportato. Inoltre in basso al centro il comando impiegato attualmente da ogni personaggio.

Il nuovo stile della visuale principale implica anche una notevole variazione nello schema di gioco: variazione che sarà particolarmente sentita dai fan della serie: le mappe del gioco. Nei giochi precedenti era facile vedere dove ci si trovava e dove si stava andando grazie alla vista a volo d'uccello. Ora, a causa della visione ravvicinata, si ha la capacità di scrutare l'ambiente circostante solo per pochi metri in ogni direzione. Incantesimi e altri metodi danno la possibilità di espandere il campo di visione, ma la schermata ravvicinata rimane la norma. Questo significa imboccare le maniche e iniziare a disegnare mappe se ci si vuole orientare velocemente. Non voglio pensare al tempo necessario a un giocatore medio per esplorare il mondo di *U. VI*, ma credo che un mese sia l'ammontare più verosimile.

Il nuovo sistema influenza anche i combattimenti.



All'aperto, guardando dentro a una finestra. È possibile cambiare il volto del personaggio, se lo si desidera - peccato che manchi un utility per disegnarla da sé.



Tutti addosso al serpente di mare! Questi mostri sono normalmente molto pericolosi, ma qui non c'è stato un grande combattimento. Generalmente parlando, molti degli incontri iniziali sono più facili in *Ultima VI* che in *Ultima V*.

Un tempo la schermata di combattimento era una "zoomata" del campo di battaglia e qualsiasi mostro o giocatore che riuscisse ad uscire da esso veniva considerato "fuggito". In questa versione si può ancora uscire dal "modo combattimento", in qualunque locazione in cui sia richiesto uno sforzo concentrato del gruppo contro gli avversari. Nemici solitari possono essere affrontati dall'Avatar in un duello lesta a lesta. A causa del nuovo sistema di visualizzazione delle locazioni, non è difficile imbattersi nei sopravvissuti di un recente combattimento anche a scontro terminato, quindi non bisogna lasciarsi scappare!

Infine, l'ultimo importante cambiamento nella struttura del gioco è l'opportunità di dividere il gruppo. Ora si può incaricare un membro del gruppo di intraprendere un viaggio da solo mentre gli altri attendono il suo ritorno. Questo rivoluziona il modo di accostarsi ad alcuni enigmi del gioco, che sarebbero stati irrisolvibili se affrontati con il vecchio sistema.

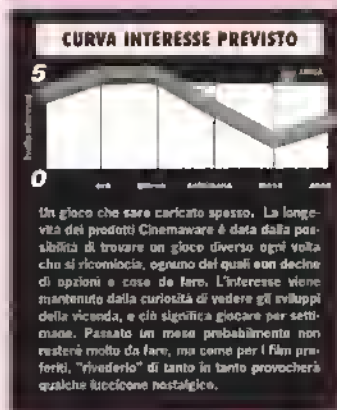
Non c'è dunque proprio nulla di SBAGLIATO in *U. VI*? Solo alcuni piccoli problemi. Nella versione che abbiamo ricevuto in redazione (che dovrebbe essere quella definitiva) una volta abbiamo ricevuto un messaggio a proposito di una piovra gigante quando nessuna di esse era in vista (e per di più eravamo sotto terra), e talvolta il movimento dei personaggi avviene irregolarmente, probabilmente perché il computer sta generando mostri in una locazione vicina. Per il resto, non c'è nulla di cui lamentarsi.

Aspettatevi in tempi brevi una guida dettagliata e, nel frattempo, se volete un gioco dove trama, enigmi, giocabilità e sviluppo dei personaggi siano di spessore eccezionale comprate *Ultima VI*.

CURIOSITA'

Ecco una collezione di curiosità su *U. VI*.

- I personaggi possono parlare tra loro.
- Potete scegliere una nuova faccia per i vostri alleati.
- Un comando "Help" trasferisce i personaggi immediatamente al Castello, ma al costo di quintali di punti esperienza.
- Sin dall'inizio viene assegnata ai personaggi una super-armatura, ma il suo potere non è inesauribile e deve essere utile: azzarda con parsimonia.
- Shamino assomiglia in modo inquietante a Richard Garriott.
- Le porte segrete sono ancora più segrete - e in numero inferiore rispetto al passato.
- Le fiamme delle candele sui tavoli tremolano!
- È possibile avere tutte le informazioni su di un oggetto semplicemente cliccando su di esso - nessun bisogno quindi di tabelle di riferimento o simili.
- Al Castello di Lord British il giocatore dispone di una camera privata.
- Il gioco supporta 5 schede audio e il sistema MIDI.
- È possibile aggregare un topolino al gruppo!
- Talvolta i personaggi avvertono il giocatore dell'avvicinarsi di nemici.
- Le stinche hanno dei nomi ufficiali.
- Un difficile labirinto pieno di cancelli giace sotto al Castello - ottimo per fare punti esperienza!



PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L38000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

ATARI ST

La struttura del gioco è simile all'originale, ma con numerosi rinforzi. Scenari più ricchi, molti terreni e tutto il gusto dei vecchi film di serie B e C. In qualche volta anche interregionali. Vale la pena di acquistare il primo gioco per giocare il secondo.

GRAFICA	9	ATTUATORE	7	K-MOTO
AUDIO	9	ATTUATORE	8	902

PRIMA di iniziare, è opportuno sottolineare come *It Came from the Desert* sia stato uno dei giochi più affascinanti e coinvolgenti dell'ultimo anno. Dura che *Antheads* non delude le attese significa quindi una gran gioia per tutti i fan di *Lizard Breath* e dei suoi peculiari personaggi. Se *Desert 1* era un film di fantascienza di serie "B" degli anni '50 fatto gioco, *Antheads* non è altro che il suo seguito, con la stessa ambientazione e cast mentre la trama è cambiata.

È il 1° Gennaio del 1956. Sono passati cinque anni dalla prima avventura, ma il timore dei formiconi giganti ancora aleggia sulla tranquilla(?) cittadina di Lizard Breath. Questa volta, abbandonati i panni del professore di geologia protagonista di *Desert 1*, il giocatore interpreta il ruolo di "Brick" Nash, un ex-pilota di caccia durante la guerra di Corea passato per necessità dalla cloche al volante dei camion. Attaccato dai formiconi qualche chilometro fuori dalla cittadina, Nash si trova sulle spalle l'improbabile compito di scoprire cosa diavolo sta succedendo. Al suo fianco ci sono Dusty o Biff (li ricordate?), sopravvissuti dalla prima avventura. Seguono scoperte a colpi di scena; alcuni dei migliori amici di Nash si trasformano in formiche davanti ai suoi occhi allibiti, mentre tutta la vicenda sembra ruotare intorno ad alcuni appunti lasciati dal Professore e misteriosamente scomparsi.

Ci sono molte nuove cose da fare in questo "seguito", che sotto molti aspetti è migliore del gioco originale. Nella confezione sono contenuti due dischi; il nuovo disco introduttivo è un "convertitore" che permette di trasformare i vecchi dischi 2 a 3 di *Desert 1* nei dischetti necessari per giocare *Desert 2*. La colonna sonora non è cambiata, ma nel gioco ci sono un mucchio di nuovi "effetti speciali" per la gioia ed i brividi del giocatore. Gli enigmi da risolvere non sono oscuri come quelli di *Desert 1*, e questo è l'unico vero punto

ANTHEADS

La CINEMWARE

pubblica il seguito
del suo celebre gioco
pieno di "bug"!

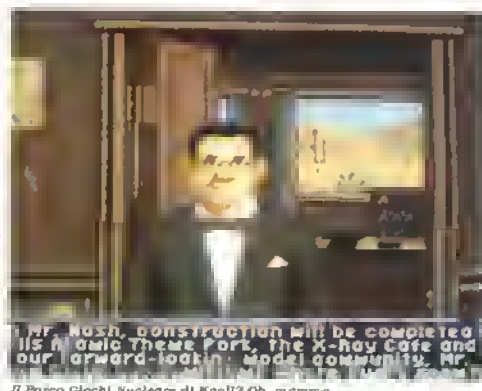
dabole dal gioco. Per ottenerne le informazioni necessarie a risolverlo bisogna ucciderla ogni volta il giusto quantitativo di uomini-formica, un metodo illogico ma parecchio divertente. Un difetto di seconda importanza, anche se alla lunga può stancare, è l'eccessiva frequenza con cui compare lo stupido "Gioco del Piccione". Ha forse uno scopo, se non quello di aggiungere un po' di atmosfera anni '50 al gioco? E i tizi della banda non dovrebbero essere cresciuti dopo cinque anni (e magari avere masso su famiglia)? Ma soprattutto, dal momento che in questo sotto-gioco non è possibile vincere, perché non sopprimerlo dal tutto?

Anche il combattimento con i coltelli polava essere sviluppato meglio, magari trasformandolo in un combattimento a cazzotti come quello di *Rocket Ranger*, fonte di maggiore soddisfazione. Si tratta comunque di problemi minori, che non draggono nulla o quasi al divertimento. Lo stile grafico della Cinemaware è sempre eccellente, anche se utilizzando

sempre la stessa tecnica molti giochi appaiono visivamente simili. Sarebbe bello vedere qualche variazione sul tema.

Ma la cosa che più entusiasma dei giochi Cinemaware è la possibilità di affrontarli senza sapere nulla degli obiettivi del gioco e divertirsi lo stesso un mondo. Sarebbe bello avere un gioco su Batman o Indiana Jones fatto in questo modo: rappresenterebbe un gradito cambiamento da tutti quei giochi banali che caratterizzano le versioni digitali dei personaggi famosi. Ci sono molti aiuti dei fumetti e cinematografici che sarebbero felici di questo trattamento. Cosa ne dite, per esempio, di un gioco Cinemaware su *Star Trek*?

Antheads è dunque un gioco ancora migliore dell'originale, non fosse altro che per l'agghiacciante sequenza che mostra gli uomini trasformarsi in formiche. Vale la pena di comprare il gioco originale anche solo per poter giocare con questo seguito.



Il Parco Giochi Nucleare di Knoll? Oh, mamma...



PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39900d	USCITO
-------	---------	--------

Inclusa una cassetta con la colonna sonora

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO

Al'attrazione inizialmente suscitata dalla grafica e dalla colonna sonora, subentra un leggero senso di confusione prima che ci si abitui alla combinazione degli elementi del gioco: tuttavia dopo un po' si prende il ritmo e si cominciano a fare progressi. Prima, o poi l'elemento novità scompare e a quel punto è assai probabile che ci si rivolga a qualcosa d'altro.

Anche solo dal punto di vista audiovisivo questo gioco è veramente sensazionale. Sin dalle sequenze introduttive è evidente che ci si diverte moltissimo. La colonna sonora è forse il pezzo musicale per computer più caratteristico dopo Quest for the Time Bird. Sul fronte della giocabilità è del tutto soddisfacente.

AMIGA

GRAFICA	9	FATTORE DI	7	K-VOTO
AUDIO	10	FATTORE K	9	935



KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

periodo di tempo.

L'obiettivo finale non è semplicemente quello di garantire al proprio clan il massimo comfort possibile: ci sono infatti altri aspetti della cultura Oridim da tenere in considerazione.

Proprio dentro il cranio dell'Oridim si trova il Tsimil, un luogo sacro dove vivono i sacerdoti di Oridim. Questi custodiscono i cristalli fossili che sono tutto ciò che resta delle cellule cerebrali dell'Oridim. Alcuni di questi cristalli, in condizioni adatte, daranno alla luce un Crystallion - un cavallo intelligente di cristallo. L'obiettivo è quello di legarsi a una di queste creature e diventare un Cavaliere del Crystallion e leader della città.

La Prova del Tsimil è essenziale per ottenere un Crystallion. I Custodi di Tsimil vi forniranno un'armatura con tre scudi, ciascuno dei quali vi proteggerà dalla morte per una volta. A questo punto vi introducete nei contorti passaggi del labirinto che si trova sotto allo Tsimil per raccogliere il maggior numero possibile di cristalli. Ci sono anche creature letali che vagano nel labirinto, e costoro hanno anche la fastidiosa abitudine di rubare i cristalli che state cercando.

Per fortuna esiste una potente arma portatile che può essere azionata rapidamente per distruggere le creature ostili o più lentamente

La US GOLD
offre al pubblico
la prima simulazione
di cultura
del mondo

per illuminare il cammino lungo le sale buie. È essenziale raccogliere il massimo numero possibile di cristalli e fuggire dallo Tsimil prima di essere uccisi dai suoi abitanti. Prima di impadronirsi del proprio Crystallion bisogna superarlo con successo sette livelli dello Tsimil.

Saranno quindi necessari più viaggi, e l'unico modo di garantirsi l'ingresso è quello di versare allo Tsimil parte dei propri

risparmi.

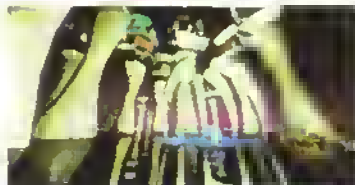
I cristalli precedentemente accumulati possono servire per creare altri scudi salvavita portandoli al Proda e usandoli in strani oggetti chiamati Prods.

Ci sono due giochi specifici della Cultura Oridim che se padroneggiati alla perfezione assicurano il successo. Sono Deketa, un gioco di carte basato sulle copole che serve per incrementare i propri poteri extrasensitivi e Bosu, un gioco per il quale è necessaria una mentalità strategica simile a quella richiesta per Othello.

Knights of Crystallion è senza dubbio un gioco molto originale. La grafica particolare (a tratti stupenda) e la colonna sonora indimenticabile forniscono al gioco molta atmosfera. È possibile che all'inizio vi lasci un po' perplesso, ma dopo esservi abituati agli elementi del gioco questo si rivela davvero molto divertente e di grande coinvolgimento, al punto da crucciarsi di doverlo abbandonare per... scrivere la recensione. Un gioco sorprendente che affascinerà però tutti coloro che sono alla ricerca di un prodotto originale dotato di un certo spessore.

LA cultura è senz'altro il sistema più complesso che si sia mai voluto simulare, ma di cosa tratta questo gioco? Il programma è composto da numerosi sottogiochi, tutti ispirati alla cultura Oridim, un popolo che vive in una città scolpita nelle ossa di un'antica creatura di nome Oridim.

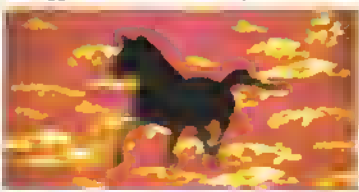
La cultura Oridim si fonda essenzialmente sul commercio - con grandi famiglie responsabili dei diversi generi di traffici. Si tratta di una società autarchica nella quale quasi tutto il commercio si svolge fra i clan; esistono tuttavia speculazioni commerciali estemporanee con altre popolazioni, che gli Oridim chiamano con disprezzo "Muddeis" (Fagusi).



La scena all'interno dello Tsimil mostra la bellezza della grafica di questo gioco.

Il giocatore dirige una delle famiglie ed è responsabile dei suoi affari. In questa fase del gioco si definiscono i prezzi delle merci e si acquistano beni da altri commercianti. Bisogna anche decidere se fare investimenti per aprire nuovi mercati con i Muddeis e in che misura aiutare quelle famiglie che hanno subito perdite di vario genere.

Questo sotto-gioco ha il tipico andamento dei giochi della serie strategia/management, con le decisive prese su base stagionale e gli effetti che si manifestano solo dopo un lungo



K-VOTO
935

MOONSHADOW

INFINITI eon fa, gli dei del bene decisero di creare un pianeta perfetto, sul quale si sviluppò subito una civiltà felice. La stupenda armonia ottenuta non durò molto, però: i dispettosi dei del male entrarono presto in guerra con i loro "colleghi", cominciando una serie di scontri che si protrassero per un tempo incalcolabile.

Quando gli echi delle battaglie finalmente si spensero e i contendenti tornarono a occupazioni meno distruttive, sul pianeta senza nome si era insediata una razza di orrendi esseri mutanti, che sfruttando la protezione offerta dalle ombre notturne minacciava periodicamente il predominio della stirpe originale.

Quando l'inferiorità numerica dei "buoni" divenne evidente, gli dei benevoli tornarono in azione. Poiché le creature del Male potevano vivere solo nelle tenebre, venne creata dal nulla Fulax "la Sorvegliante", un salicite dotato di luce propria che orbitando attorno al pianeta avrebbe rapidamente costretto le abominazioni a rifugiarsi per sempre nel sottosuolo.

Come era prevedibile, tuttavia, gli dei delle tenebre non rimasero con le mani in mano di fronte a questa nuova provocazione. Radunatisi rapidamente nei pressi dell'infelice e ancora innominato pianeta, unirono le loro forze per generare Septerios, "la Portatrice di Morte". Questo nuovo satellite emetteva una malevola luce nera, riequilibrando così le sorti della battaglia fra Legge e Caos. Erano forse finite le tribolazioni degli abitanti di questo strano corpo celeste?

La risposta arrivò qualche generazione dopo: un uomo solitario (senza nome come il suo pianeta, cui dopotutto era piuttosto allezionalo) stava riposando e, fra un sogno e l'altro, percepì il leggendario Gaidal, il canto degli dei. I creatori del mondo si stavano rivolgendo proprio a lui, e per comunicargli un messaggio della massima importanza.

Ciò che era sluggito alle divinità durante il loro ultimo scontro era la posizione di Septerios che, dopo 666 orbite, avrebbe eclissato completamente Fulax facendo precipitare il pianeta in un baratro

La S.C./IDEA alle prese con la sua prima avventura fantasy

di oscurità. Il periodo dell'eclissi sarebbe stato breve, ma sufficiente per dare al Grande Serpente Terrestre il tempo di sterminare ogni essere del Bene grazie ai suoi potentissimi incantesimi. Gli dei non avevano alcuna possibilità di colpire direttamente il Serpente nella sua dimora sotterranea, così era stato scelto un Campione nelle cui mani era stata riposta la salvezza del pianeta senza nome.

In Moonshadow il giocatore entra nei panni (o meglio, nelle pelli) del Campione prescelto dagli dei, impegnato in una lotta contro il tempo per raggiungere il Serpente e sconfiggerlo prima che la luna nera copra completamente Fulax. Poiché l'unica speranza di sopravvivere all'enorme mostro sotterraneo è costituita da un antico amuleto, gran parte del gioco consiste nella ricerca di quest'oggetto misterico.

Il pianeta senza nome si presenta come una serie di schermate in visione laterale piene di piattaforme e scale, glicolicamente ispirate al famoso Sacred Armour of Antirad pubblicato dalla Palace qualche anno fa. Molti quadri sono infestati da mostriciattoli assortiti (goblin, draghi, tentacoli assassini, ecc.), che il protagonista deve eliminare con una delle quattro armi nascoste nel gioco o evitare saltandoli e abbassandosi.

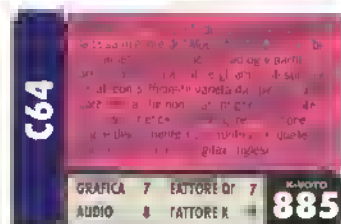
Oltre ai numerosi mostri, sul pianeta innominato si possono trovare numerosi oggetti, che è importante imparare a usare nel momento giusto per superare ostacoli ed enigmi particolari. Il Campione non può trasportare più di sei oggetti, quindi parte del gioco sta anche nel pianificare quali manufatti portare con sé - senza dimenticare le utili

sime pozioni risoratrici. Queste hanno la funzione di riportare al massimo l'energia vitale del protagonista, indicata da un pugnale che si avvicina sempre più a un cuore: quando il cuore viene trafitto il gioco finisce, insieme all'unica vita del nostro eroe.

Più che per la trama, la grafica o altro (comunque buone), Moonshadow si fa apprezzare soprattutto per la sua grande giocabilità, che rende il programma veramente piacevole.



Il campione se la vede brutta.



La scarsa originalità dello schermo di gioco viene bilanciata più che adeguatamente da una giocabilità notevole, che coinvolge anche più di tanti prodotti analoghi realizzati all'estero. Qui e là si trovano tocchi di classe slayistici, come ad esempio la possibilità di ottenere su schermo una mappa delle località visitate, che rendono Moonshadow ancora più interessante.

Il livello di difficoltà ben calibrato manterrà costante il livello di interesse sino a che non si sarà riusciti ad eliminare il Serpente, ma non valga questo nell'imprevedibile che il programma verrà archiviato definitivamente.

IL PROGRAMMATTORE

Paolo Galimberti Nato il 20-12-68 a Gorgonzola (MI)

Paolo ha iniziato a programmare su MC 20 parecchi anni fa con l'idea di "mettere insieme" il suo videogioco ideale. Dopo qualche piccolo lavoro in BASIC e Linguaggio Macchina è poi passato al C-64, sul quale si è inoltrato realizzando una serie di editor (per grafica, musica, sprite, ecc.). Tra i suoi primi lavori su C-64 si trova un editor grafico pubblicato come listino sulla rivista MC. Moonshadow è stato realizzato impiegando i vecchi editor ed è la "quarta o quinta" versione di un'avventura dinamica che doveva chiamarsi Gods of Wrath.

Le due cose che ama:

- 1. la musica (specialmente i Manowar)
- 2. Role Fantasy e di Fantascienza

Le due cose che odia:

- 1. la pochezza (anche se è una risposta banale?)
- 2. la mancanza di tempo

I suoi 5 giochi preferiti:

1. Sacred Armour of Antirad
2. Ultima IV
3. Archon
4. Great Giana Sisters
5. Salamander



LEAVIN' TERAMIS

LASCIATEVELO

La Teramis è una nave parecchio grande. La sequenza iniziale vi mostra quanto. Il problema è che davanti apriva la strada da un'estremità all'altra e colpi di laser. Vedete, ieri sera c'è stata una megalesta nel laboratorio di xenobiologia per celebrare il recupero di alcuni strani mutanti. Ubriachi iadici, aveva deciso di farvi passare la sbornia nella sezione degli ipermoloni in fondo alla nave.

Al risveglio, vi siate accorti che le forme di vita aliata erano fuggite ed erano già rinstate a conquistare l'astronave. I vostri colleghi astronauti sono scomparsi e vi hanno lasciato con una bella gatta da pelare. Per fortuna, nella sezione di pine della nave c'è una navetta con la quale è possibile fuggire. Purtroppo la sequenza di autodistruzione della nave è iniziata da qualche tempo, per cui bisogna anche spegnere il generatore di ogni sezione nel tentativo di guadagnare un po' di tempo per raggiungere la navetta.

In pratica, questo programma è uno sparattuto

La GRAND-SLAM/THALION elimina qualche milione di mutanti sull'astronave più lunga dell'Universo



Una velocissima azione sparattuto a mille colori a bordo della Teramis

alle vecchia maniera, con uno scorrimento laterale rapidissimo a un'azione frenetica. L'astronave è divisa in sezioni nella quali dovete aprire la strada uccidendo un sacco di alieni, raccogliendo bonus e armi aggiuntive e sgominando infine il guardiano di fine livello che blocca l'uscita verso la sezione successiva.

Il fattore più importante del gioco è il tempo, che scorre continuamente e va recuperato in ogni modo possibile. Per far questo, dovete lasciare il corpo principale della nave e spingerlo lungo uno dei bracci esterni per disattivare il generatore che si trova in fondo. Nelle prime fasi del gioco queste sezioni sono libere da alieni, ma procedendo aumenta il numero dei mutanti da eliminare per raggiungere il generatore.

Leavin' Teramis non tenta in alcun modo di essere originale. Quel che ottiene è di fornire ai fanali degli sparatutto un sacco di azione rapida, colorata ed inconfondibile per passare qualche ora spensierata. Consigliato alla persona abituata a spariere a tutto quel che si muove.

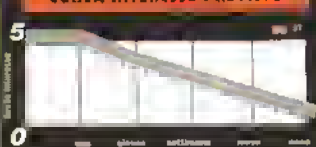
ATARI ST

Colorato, veloce, con un buon sonoro e schermate introduttive con insolenti da Amiga. Inoltre gira a fotogrammi singoli: il che significa che lo schermo viene ridisegnato un'intera volta al secondo invece che ventiquattro come al solito. Come dire che lo scorrimento è tantissimo fluido (frase facile per un ST).

GRAFICA 8 FATTORE DI 4
AUDIO 7 FATTORE DI 8

810

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco graficamente interessante che invita a giocare, il che è proprio quello che farete per un sacco di tempo, inevitabilmente per un prodotto di questo tipo, prima a poi non ne potrete più, ma a quel punto basterà passare al prossimo sparattuto.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST L39000d USCITO

AMIGA L29000d USCITO

Non sono previste altre versioni

SUPER CARS

SUPER Cars è ambientato in un mondo pseudofantastico e vi vede compiere conto avversari controllati dal computer per la supremazia nel Campionato.

Il gioco vero a proprio comincia con una notevole schermata con tre magnifiche auto. Un pannello indica in quale classe o livello vi trovate e quali piste avete già affrontato.

Cliccate su una qualsiasi auto e apparirà una bellissima visuale laterale del veicolo insieme a quintali di dati statistici. Se avete abbastanza soldi potete comprarne una, magari scambiandola con il vostro vecchio mezzo.

Se andate dal meccanico, incontrerete una bionda sorridente: è essenziale passare dal garage molto spesso per riparare l'auto a anche potenziarla con armi a varie parti meccaniche.

Dopo tutte queste bellissime schermate introduttive sarebbe facile aspettarsi qualcosa di veramente straordinario nella sezione di corsa vera e propria, ma questa si rivela in realtà piuttosto deludente. L'aspetto generale è paragonabile a Super Sprint delle Atari, con una pista vista dall'alto che scorre seguendo il vostro mezzo, peraltro



Uh... questa schermata mi è familiare. Vecchia, ma divertente.

di dimensioni piuttosto ridotte.

La corsa a, in ogni caso, divertentissima. È un peccato che non sia possibile giocare in due contemporaneamente. Sparando alle auto gialle dagli avversari quasi si bloccano in mezzo alla pista, creando dei veri e propri blocchi stradali.

Prima di poter passare al secondo dai tre livelli bisogna superare nove piste, che possono venire affrontate in un qualsiasi ordine. È fondamentale piazzarsi nelle prime tre posizioni di ogni gara, altrimenti si viene squalificati.

Le innumerevoli sgommate e gli urti con le altre auto e i muri, naturalmente, danneggiano il vostro veicolo, la cui resistenza è mostrata da quattro grafici relativi al telaio, al motore, alle gomme e al carburante.

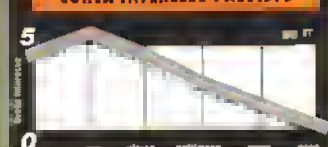
Ogni danno può essere riparato in officina, ma se un qualsiasi componente arriva a zero il gioco termina immediatamente.

Insieme a voi, migliorano anche gli avversari, che all'inizio meglio la pista, più velocemente o addirittura con auto compilate per l'occasione!

Questo genere di giochi di guida è sempre molto divertente e coinvolgente - peccato solo per l'assenza dell'opzione per due giocatori.

Il divertente gioco di corsa della GREMLIN

CURVA INTERESSE PREVISTO



La presentazione è efficace subito e la struttura di gioco regge per un pezzo, ma non c'è sufficiente profondità per tenervi interessati a lungo. Un'opzione per due giocatori sarebbe stata utile.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST L39000d USCITO

AMIGA L29000d USCITO

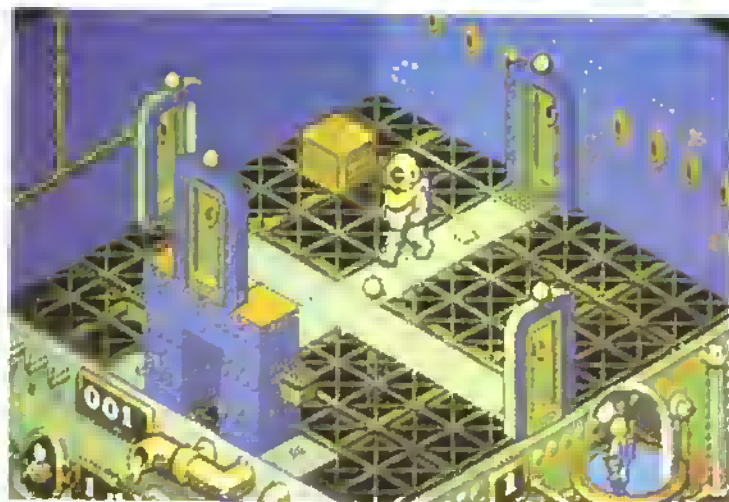
NINTENDO prezzo nc ESTATE 90

ATARI ST

La selezione delle auto e il garage sono molto carini, ma la visuale senza i suoi piccoli spriti non è niente di nuovo. Ci sono un paio di belle musiche che aiutano l'azione, ma in generale il programma non è per nulla innovativo.

GRAFICA 7 FATTORE DI 6
AUDIO 7 FATTORE DI 8

790



Treasure Trap - il ritorno dell'isometria tridimensionale

TREASURE TRAP

La ELECTRONIC ZOO

veste di nuovo

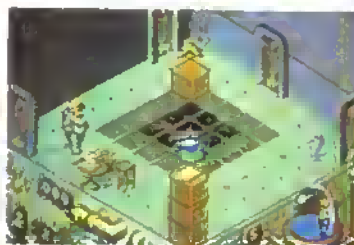
le vecchie caccie al tesoro

E' un gioco grazioso. E' un gioco simpatico. E' un gioco che si potrebbe fare insieme al nonno.

Treasure Trap rappresenta il ritorno dai vecchi adventure in stile Ultimate, incisi felicemente nella storia dei videogiochi con titoli come Knight's Lora e Alien 8. Caratterizzati da una visione isometrica tridimensionale dell'area di gioco, il loro scopo era di aggirarsi per stanze e camera cercando chiavi e altri oggetti e tenendo contemporaneamente di avvitare i van cattivoni.

Treasure Trap è basato sullo stesso principio di base, ma questa volta l'azione è ambientata sull'acqua, all'interno di un relitto. L'Esmeralda è zeppa di tesori - molti dei quali sparsi qua e là tra tavoli e scaffali, ma con alcuni di essi nascosti in luoghi meno ovvi.

Il relitto brulica di vita marina: granchi, stelle



Cattivi ovunque! Questa è un lavoro per lo Smart Fish.

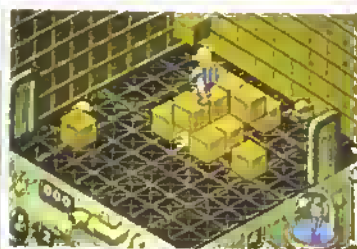
menna, meduse e altri animali. Tali bestiacce non sono interessate al tesoro - ma sono mortali per i sommozzatori e il loro fuoco causa la perdita di una vita.

Come nei giochi della

Ultimate la chiave hanno un'importanza fondamentale ad è necessario raccogliamene in grande quantità se si desidera accedere alle numerose zone chiuse a chiave che costellano il relitto. Talvolta può essere necessario spostare dei mobili così da trasformarli in piattaforme che permettano di raggiungere tesori posti troppo in alto.

Mentre la struttura base del gioco è debitrice dei giochi Ultimate della metà degli anni ottanta, Treasure Trap è un gioco degli anni '90. La sequenza di apertura è una gioia per l'occhio. Un vecchio battello Mississippi naviga in mezzo a un lago mentre una colonna sonora jazzeggiante accompagna l'azione. Il palombaro appare indossando uno scalandro vecchio stile e si luffa nell'abisso.

La grafica e gli affetti sonori sfruttano al meglio le opportunità offerte dalla macchina a 16-bit. La migliore innovazione è l'introduzione di un sistema automatico di "mappaggio". Questa è un'innovazione rispetto ai vecchi adventure, e quanto mai benvenuta: nonostante disegnare la mappa fosse



Raccogliete i lingotti d'oro passandoci sopra. Più sono, meglio state.

allora uno dei problemi posti dal gioco, talvolta diventava un po' noioso allungare la mano in continuazione verso carta a penna per segnare la strada percorsa. In Treasure Trap di questo si occupa il computer, mostrando una mappa in 3D dei luoghi visitati alla semplice pressione di un tasto.

Un'altra innovazione sono gli "Smart Fish", molto più buffi di una smart bomb ma per questo non meno mortali. Quando il gioco si fa duro e i nemici minacciano di far concludere tragicamente l'avventura all'amico palombaro basta sguainare uno Smart Fish ed esso guizzerà fulmineamente per la stanza uccidendo tutto ciò che si muova. Gli Smart Fish sono ovviamente rari e preziosi, a vanno impiegati con parsimonia.

Treasure Trap non vincerà premi per essere un gioco innovativo, ma chi sa ne importa. È divertente, duro da rodere ed ottimamente realizzato. Se state cercando un'avventura dinamica per il vostro computer, Treasure Trap è caldamente raccomandato, e i fan del 3D isometrico saranno felici di apprendere che nuove avventure sono in arrivo dal Bitmap Brothers con il loro Cadaver. La belle idea, a quanto sembra, non muoiono mai...

AMIGA

Toccantemente superbio. Sfrutta l'Amiga all'osso per quanto riguarda sonori e grafica. Particolarmente notevoli sono le sequenze di introduzione e "addio" - anche se sono necessari alcuni secondi di caricamento in più, vale la pena di aspettare. Parlando di avventure dinamiche pure e semplici, questo è uno delle migliori per Amiga.

GRAFICA 9 FATTORE QI 7 K-VOTO
AUDIO 8 FATTORE X 9 **910**

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Farete di segreti a luoghi da esplorare che terranno desta la vostra attenzione per lungo tempo, per non parlare della promessa di una squisitezza grafica che attende il fortunato solutore. Una volta visto tutto, purtroppo, non lo caricherete più.

ULTIMATE GOLF

IL GOLF non ha riscosso un gran successo negli ultimi anni, in cui sembra che abbiano fatto la parte del leone le simulazioni di volo e di corsa. Qualche tempo fa, comunque, i giochi di golf erano uno dei generi più popolari. L'Ultimate Golf della Gremlin spera di riportare le mazze sui green con una versione davvero speciale di questo sport.



Una volta sul green è consigliabile controllare il percorso. Quando si tratterà di colpire la pallina, apparirà il giocatore in una sequenza animata.

La copia di pre-produzione che abbiamo visto fa certamente colpo. Il terreno a griglia in prospettiva 3D insieme alle opzioni di gioco altamente dettagliate lascerà senza parole chiunque ricordi i vetusti giochi di golf per Spectrum. Tanto per cominciare, si può giocare con un avversario controllato dal computer (un gran miglioramento). Secondo, è possibile variare la posizione del corpo, della mano, e della mazza, per ottenere un controllo completo della pallina mediante tiri a campanile, colpi "tagliati" e ad effetto. Terzo, si può vedere il campo nei particolari usando una apposita visuale "zoomabile". Una volta predisposto il colpo, si può ammirare una breve sequenza animata mentre il giocatore vibra il colpo alla palla. La grafica della versione Amiga (l'unica che abbiamo visto) è chiara e facile da interpretare, tanto che si possono prendere delle decisioni significative su come e dove posizionare la pallina (basta avvertendo, s'intende). Il programmatore, Paul Blyth (quello di

Una veloce anteprima del tentativo della GREMLIN di far rivivere l'antica arte del golf elettronico...

FOFTI), vuole pubblicare dischi con differenti percorsi da utilizzare con questo gioco - con il programma base se ne ricevono due. Il golf su computer sta tornando alla grande sui nostri monitor...

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

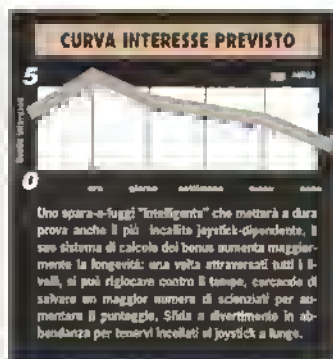
Nel nuovo spara e fuggi della RELINE si trovano tracce di Defender e Choplifter. Ma sarà sufficiente?

DYTER 7

DYTER 7 si ispira a due classici spara-e-fuggi, Choplifter e Defender. Da Choplifter provengono le minuscole figure che devono essere salvate con un elicottero, mentre da Defender viene il sofisticato radar che mostra la posizione dei veicoli avversari che vanno eliminati per superare il livello.

Questi due elementi di strategia si sforzano di innalzare Dyer 7 della pleiade di pessimi giochi in cui bisogna avanzare, distruggere, raccogliere le varie armi supplementari e colpire ferocemente un guardiano di livello, che sembrano essere il massimo della fantasia di molti editori. D'altra parte, adattare le idee di giochi vecchi di sette anni può essere difficilmente materia di encomio per il progettista - ma almeno i giochi sono stati ben scelti e il programma finale è stato ottenuto puntando soprattutto alla giocabilità. La Terra è di nuovo sotto attacco - ma questa volta la battaglia si combatte proprio qui, piuttosto che nello spazio profondo. Gli invasori stanno conquistando il pianeta nazione dopo nazione, isola dopo isola: da una fortezza subacquea viene quindi lanciata la controffensiva. Il Dyer 7 è un elicottero che può essere reso decisamente letale montandovi il micidiale assortimento di armi che si ottengono salvando gli scienziati.

Ci sono otto livelli di gioco - quattro in superficie e quattro nelle viscere del pianeta. Prima bisogna affrontare i nemici su diverse isole



PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

AMIGA

Una tra migliori schermate introdotte finora realizzate su Amiga. Una colonna sonora Acid House potrebbe accompagnare le zoomate dentro e fuori lo schermo - composto da luccicanti sfondi metallici. La grafica e il suono del gioco stesso sono ugualmente impressionanti. Tecnicamente eccellente.

GRAFICA	IL FATTORE DI	7
AUDIO	IL FATTORE DI	7

780

tropicali, occupandosi di veicoli terrestri d'assalto, fregate, sottomarini e cannoniere che si trovano al largo. Una volta che tutti questi ostacoli sono stati eliminati, si può avanzare di livello. Bisogna essere veloci, perché un sottomarino avversario depositerà periodicamente nuovi contingenti di droidi.

Entrare nel livello successivo comporterà una micidiale discesa all'interno di un vulcano. Lo sparalutto con scrolling verticale è piuttosto insolito - anche se è un po' troppo semplice, se confrontato col livello che lo precede. Si tratta di una delle poche volte in cui capita di combattere scendendo piuttosto che spostandosi verso l'alto. Qui le armi extra sono essenziali - è necessario almeno un laser multidirezionale per



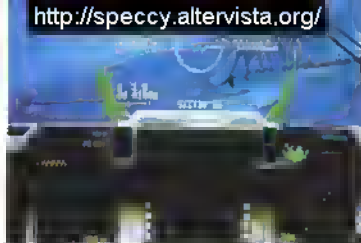
Apritavi la strada su un'isola sparando come dei droidi.

sopravvivere al livello.

Fra i giochi migliori ci sono i piccoli scienziati che bisogna raccogliere e portare al sicuro nella base. Quando si atterra, escono dall'elicottero come tanti insetti. Bisogna salvarli, perché se li ignora e si inizia semplicemente a sparare a destra e a sinistra, non si potranno mettere le mani su quei bonus di cui parlavamo.

È bello incontrare uno sparalutto in cui ci sia un po' da pensare tra un bonus e l'altro. Dyer 7 ha abbondanza di azione, ma forza il giocatore a pensare su come combattere oltre che a premere il pulsante di fuoco all'impazzita. Speriamo che sia il capostipite di una nuova generazione.

F-29



http://speccky.altervista.org/

Verso un ponte nello scenario del Pacifico.



Retaliator si fa vanto della angolazioni dall'esterno dell'abitacolo che sono divenute una caratteristica standard dei più recenti simulatori.

La OCEAN prende il volo
con un simulatore
estremamente innovativo

NONOSTANTE il nome del gioco, questa simulazione si basa su due aeroplani: il Grumman F29 e il Lockheed F22 Advanced Tactical Fighter. L'F29 risulta assai particolare per le sue ali rivolte in avanti che permettono brevi spazi di decollo e atterraggi verticali, ed è tanto avveniristico che sembra improbabile possa entrare in servizio attivo nella versione attuale. Il contrario avverrà quasi certamente per il Lockheed F22. Questo velivolo è più comunemente noto sotto il nome di Stealth Fighter. Il termine deriva dalla sua eccezionale invisibilità ai radar resa possibile dai materiali radra-assorbenti impiegati nella sua costruzione. Ovviamente qualsiasi simulatore basato su apparecchi tanto avanzati deve fare largamente affidamento su dati congetturali, ma ciò può scandalizzare solo i puristi.

Elemento cruciale di ogni simulatore risultano essere i controlli, e su questo terreno Retaliator segna molti punti a proprio favore. Per controllare le manovre di volo dell'aereo possono essere usati la tastiera, il joystick o il mouse, e l'uso di questi ultimi due rende particolarmente agevole l'esecuzione di virate strette e giri della morte. Le rimanenti funzioni sono controllabili da tastiera e sono fortunatamente state disposte secondo uno schema logico (non vi è nulla di più irritante che cercare di attivare un'arma in una situazione difficile e scoprire di avere invece abbassato il carrello perché i tasti sono proprio l'uno all'altro).

Retaliator, seguendo le più recenti tendenze del filone dei simulatori, offre diverse viste dell'azione da posizioni esterne alla cabina di pilotaggio. Si può sce-

gliere fra la visuale da nord o da sud, dal retro, da satellite o una zoomata ravvicinata. Vi sono inoltre le più realistiche (dal punto di vista del pilota) visuali dall'interno della cabina, simili a quelle viste in F16 Combat Pilot della Digital Integration. Comunque, benché tutte queste angolazioni alternative siano molto belle e ben realizzate, non risultano effettivamente utili nel corso della simulazione.

Vi sono quattro scenari a disposizione. Si parte da un test nel cielo dell'Arizona, utile per impadronirsi delle manovre fondamentali prima di affrontare l'azione vera e propria. Seguono campagne nel Pacifico, in Europa e nel Medio Oriente. Mentre si progredisce all'interno di un dato scenario la situazione militare si evolve, e vengono forniti aggiornamenti sulla situazione bellica nel corso di tutto il gioco. Ciò influenza sulle missioni che bisogna affrontare. In tutto vi sono 95 missioni disponibili, e questo dovrebbe essere sufficiente a soddisfare chiunque per un po' di tempo.

È anche possibile selezionare l'opzione 'Zulu Alert' in ognuno degli scenari. Ciò permette di partire alla guida di un aereo perfettamente equipaggiato e già in volo (seppur in picchiata) e fare un giro veloce. Selezionando tale opzione e il livello di difficoltà più basso (che offre munizioni illimitate), Retaliator può essere giocato come un sofisticato sparafuturo.

La resa grafica è superba. Le installazioni a terra sono riprodotte con grafica vettoriale solida e vengono disegnate velocemente e in modo fluido, con un tremolio occasionalmente percepibile nelle viste ai di fuori dell'abitacolo.

Nel complesso, F29 Retaliator è un ottimo prodotto. Ha tutto ciò che vi potete aspettare da un buon simulatore e una velocità di gran lunga superiore a gran parte della concorrenza.



Eh, chi è questo? Ah... sono io!

RETALIATOR

ALLARME BUG!

La Ocean ci ha informato della presenza di alcune copie del gioco contenenti un bug che attiva la protezione dei dischi e impedisce di volare troppo a lungo. La maggior parte di tali copie sono state ritirate dal commercio e rimpiazzate da altre che non presentano il problema. Se la vostra copia causasse dei blocchi inspiegabili nel corso del gioco dovreste riportarla al negoziante e chiederle di sostituirla con una versione aggiornata.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Come per ogni simulatore che si rispetti ci vuole un po' di tempo per abituarsi ai comandi e acquisire familiarità con gli aerei. Ma una volta presa la mano vi attendono ore e ore di divertimento. Inoltre il gran numero di missioni dovrebbe trattenervi in aria per un bel po' di tempo.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	prezzo nc	IMMINENTE
AMSTRAD	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

AMIGA

La velocissima grafica vettoriale, nitida e relativamente fluida, combinata ad un riuscito disegno dell'abitacolo rende il gioco visivamente assai attraente. Gli effetti sonori sono buoni, benché il motore dopo un po' comincia ad assomigliare ad un vecchio trabaccolo.

GRAFICA 8 LATTORI DI 7 IL VOTO
AUDIO 6 LATTORI DI 8 **910**

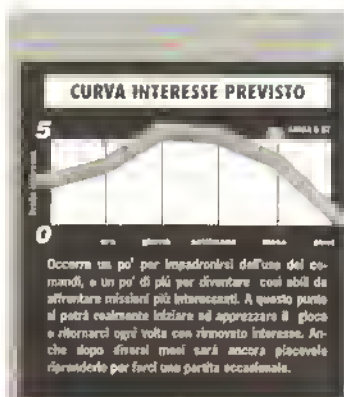
Il simulatore futuristico dell'ACTIVISION è un gioco fuori dal mondo.

WARHEAD

PROVE SU SCHERMO



Vi siete avvicinati in modo corretto, e ora ci si può rilassare mentre il FOE-57 atterra a Solbase.



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

AMIGA	GRAFICA	8	IATTORE DI	6	K-VOTO
	AUDIO	8	IATTORE K	8	920

ATARI ST	GRAFICA	7	IATTORE DI	6	K-VOTO
	AUDIO	7	IATTORE K	8	905

FIST-OF-EARTH è l'organizzazione creata per difendere il genere umano da una minaccia all'esistenza della vita sul nostro pianeta. Una razza di insetti intelligenti ha osservato l'umanità per anni e ora, per ragioni sconosciute solo a loro, ha deciso di attaccarla. L'unica speranza rimasta è nell'arma letale: la nave spaziale FOE-57. Ed è questa astronave che Warhead simula.

Come recluta pilota bisogna farsi strada attraverso diverse missioni di prova sotto lo sguardo severo di una squadra di tecnici prima di poter essere impiegati in un'azione reale. Questo tirocinio non annoia assolutamente, perché, oltre a essere realmente necessario, dà la possibilità di padroneggiare il pilotaggio dell'astronave in una situazione di relativa sicurezza.

Il mouse è usato per controllare l'assetto, la spirale e i retroscari dell'astronave. In realtà questo metodo di controllo sembra eccessivamente sensibile fino a che non ci si ricorda che nello spazio vi è un attrito trascurabile, cosicché una spinta minima è sufficiente a causare una reazione energetica. Per quelli abituati ai

simulatori di volo ci vorrà qualche tempo prima di impadronirsi del nuovo metodo richiesto dal FOE-57. Una piccola spirale è sufficiente a trasmettere una violenta rotazione tale da provocare capogiri, con le stelle che ruotano vorticosamente.

Ci sono 10 sistemi automatici che adempiono a varie funzioni, dal bloccare l'assetto dell'astronave al seguire automaticamente l'obiettivo prescelto. È essenziale impratichirsi nell'uso di questi sistemi perché, se non si ha un occhio attento e una mano veloce, sarà impossibile manovrare l'astronave con la precisione necessaria.

Il pilota dell'astronave è assistito da numerose schermate generali dal computer che possono essere sovrapposte al finestrino dell'astronave. I più usati sono i comuni Head Up Display (Cruscotto Digitale Frontale) e Weapons Head Up (Indicatore delle Armi Digitale Frontale). Vi è inoltre una videata tattica che si usa durante il combattimento. La cosa insolita di questa schermata è la possibilità di navigare in unione con la Eye Particle (Particella Oculare).

L'Eye Particle permette di vedere la scena dal punto di vista di qualunque oggetto a portata dell'astronave. Questo può essere un'astronave aliena, un asteroide o anche il muso di un missile. Ciò in realtà risulta però più un abbellimento che uno strumento utile. Quando si è attaccati da un'astronave aliena non si ha semplicemente il tempo di saltare da un punto di osservazione all'altro.

Durante le missioni si ricevono nuove informazioni dalla base con un sistema di messaggi. Una icona lampeggia sull'HUD ogni volta che arriva un nuovo messaggio da leggere. Di solito sono nuove istruzioni, sebbene possano essere anche trasmissioni diver-

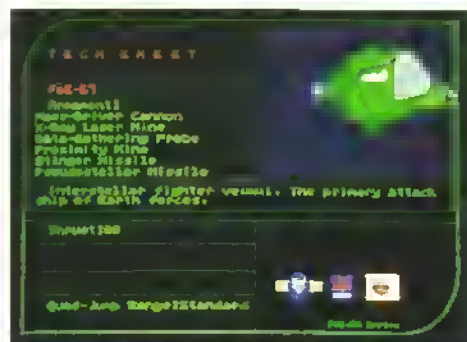
tenti. Se si combina un pasticcio alla prima missione il messaggio sarà: "D.K. capiamo che sei un principiante, ma che diavolo stai facendo là fuori?"

Lo spostamento su distanze interstellari si ottiene con la Guida Quad. L'impiego di questo sistema è veramente semplice. Si usa una mappa interstellare per selezionare il sistema solare, quindi viene richiamata una mappa del sistema per scegliere il pianeta di destinazione. Si può anche ingrandire la mappa che mostra le diverse lune dei pianeti, nel caso una di queste dovesse essere la destinazione programmata.

Come in molte simulazioni, in Warhead le caratteristiche tecniche degli elementi di gioco possono essere richiamate sullo schermo durante la partita per informarsi sull'equipaggiamento impiegato. Ma è stata introdotta un'innovazione piacevole: inizialmente non ci sono informazioni disponibili sulle astronavi nemiche. Se invece si mirano sonde verso il nemico mentre questo si trova nell'area di tiro del FOE-57 si otterranno dati supplementari sul tipo di astronave analizzata.



La vista del FOE-57 mentre si avvicina per atterrare su Solbase.



Le caratteristiche tecniche possono essere richiamate durante il gioco - ecco quelle della nostra astronave.

La fluidità grafica a vettori presi di Warhead, stagliata su di un colorato universo di stelle è di effetto immediato. Il gioco ha uno spessore notevole e, per questo tipo di prodotto, risulta estremamente coinvolgente.

In conclusione, il miglior gioco che l'Activision abbia realizzato da lungo tempo.

LHX ATTACK CHOPPER

IN LHX Attack Chopper vengono simulati ben quattro elicotteri americani, fra i quali un mezzo segreto che non è stato ancora adottato ufficialmente dalle Forze Armate USA. Si aggiunge a ciò una belle grafica poligonale, un'ampia gamma di missioni, la maneggevolezza dei comandi e si ottiene quella che potrebbe essere la migliore simulazione di elicotteri in circolazione.

Si comincia come Ufficiale Pilota di Primo Livello, incaricati di una Perquisizione di Servizio in Libia, Vietnam o nelle Germanie orientali. Si sceglie il tipo di missione, da Attecco Alpha - una rischiosa missione di intercettazione, Dustoff - liberazione di prigionieri sul territorio nemico, o Sanctions - eliminazione di criminali pericolosi. Poi si pensa alla scelta del mezzo: un LHX (una cannoniera volante e trasportata futuribile), un Apache (le più recente cannoniera elicotteristica americana), un Osprey (streno ibrido fra elicottero e aereo dai rotori orientabili) o un Black Hawk (un elicottero da trasporto). Si caricano le armi: munizioni da 30mm per la mitragliatrice a nastro, pezzi FFAR 57 mm, un paio di Sidewinder o di Stinger, forse un Hellfire e uno o due armi filoguidate anticarro. Si verifica sulla mappa la propria posizione e le informazioni sulla collocazione del nemico. E final-

La EA vola alto con quattro simulatori di elicotteri

mente si decolla.

Per imparare a padroneggiare i controlli sono sufficienti un paio di voli, dal momento che le cose funzionano in maniera semplice, logica e immediata. La manovra più difficile da ottenere è l'alzata verticale, ma mantenendosi fra il 50 e il 70 per cento della potenza massima si riesce a gestire la situazione. A parte questo non ci sono problemi di nessun genere - il controllo delle armi è facile e efficiente, e le informazioni di volo come l'altitudine e l'accelerazione sono riportate in maniera chiara. Si può scegliere una visuale con o senza cruscotto, oltre che diverse penombre dall'esterno dell'elicottero. È persino possibile "cavalcare" l'arma di ordinanza, opzione utile quando si guida un missile filoguidato verso un veicolo nemico. Tutte le visuali possono essere ingrandite e ridotte a volontà.

Inoltre è affascinante il modo in cui l'abitacolo comincia a distarsi quando viene colpito - vederlo cedere a pezzi provoca una vera sensazione di panico.

Ogni elicottero possiede caratteristiche proprie: cruscotto, armi, potenza e limiti, quindi conviene fare un volo su ognuno di essi, impararne le particolarità e decidere quale dei mezzi sia il più adatto alla missione selezionata. Condotta a termine la missione si presenta un rapporto e, nel caso in cui tutto sia stato eseguito correttamente, si ottiene una promozione. I dati del pilota possono essere registrati su disco e usati la volta successiva.

E allora LHX Attack Chopper vale il suo prezzo? La varietà delle missioni mantiene alto il coinvolgimento, come anche le diverse risorse del gioco e la scelta degli elicotteri. Il gioco è nello stesso tempo soddisfacente e irresistibile. Una volta portata a termine con successo una missione ci si sente realmente soddisfatti. Il controllo del volo può dilettere di realismo, ma per fortuna le visuali non presentano questo limite. Insomma, la EA ha davvero fatto centro: Gunship della Microprose può essere dimenticato, poiché ora è LHX Attack Chopper il miglior simulatore di elicottero sul mercato.



I SOGNI MUTATI

Brent Iverson - progettista e programmatore americano di LHX Attack Chopper - desiderava fare l'artista ma alla fine si è specializzato in informatica all'Università del Michigan. Iverson diventò un appassionato di videogiochi dopo aver giocato sull'Apple II di un amico all'età di 15 anni. Ha cominciato a lavorare alla EA nel 1986, continuando a produrre simulazioni di volo, le versioni su PC IBM e Apple IIGS di Deluxe Paint II e adesso LHX Attack Chopper.

PC

La grafica a poligoni può riempire lo schermo di immagini realistiche del terreno e dei mezzi. Il gioco rimane sostenuto anche su un PC che funzioni ad antelora generica grazie alla possibilità di variare i dettagli grafici per sostenere la velocità su macchine più lente. Il programma usa i modi grafici VGA, EGA, MCGA, VGA e i colori di 256 colori, aumentando l'atmosfera del gioco e può essere usata una scheda AdLib per ottenere una qualità sonora extra.

GRAFICA 9 FATTORE DI 8
AUDIO 4 FATTORE DI 9
VOTO 888

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IN SVILUPPO
AMIGA	prezzo nc	IN SVILUPPO
IBM PC	1.990.000	USCITO

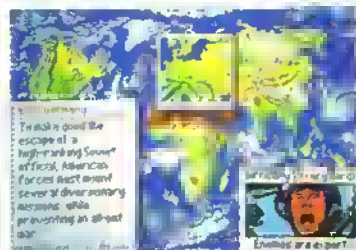
CURVA INTERESSE PREVISTO



Un'intera simulazione di volo - grandiosa, proprio quella che stavano aspettando con ansia i possessori di PC. L'inizio del gioco non è molto interessante, tuttavia il manuale di facile lettura e la struttura intuitiva del gioco conquistano presto l'attenzione. Gli eccellenti controlli, la visuale e la varietà delle missioni tengono alto l'interesse per diverse settimane. Sarà difficile rimanere delusi di questo gioiellino.



Questo bunker è candidato alla distruzione totale



Una situazione estremamente rischiosa preoccupa il pilota

NUCLEAR WAR

QUESTO gioco porta una ventata di gradito sollievo nelle violente e deprimenti simulazioni di olocausto che hanno sconvolto molti di noi un paio d'anni fa, quando per prime introdussero lo spettro dell'ecatombe atomica sugli scaffali dei giochi di guerra. Uno sguardo irriverente alla politica mondiale ne caratterizza la presentazione - sia sul manuale che sullo schermo. Esattamente come in *Spitting Images* il gioco coglie il lato corrotto della politica e colpisce duramente i leader di tutto il mondo - di qualunque sfumatura politica essi siano. Il Primo Ministro Thatcher è 'spietato e assetato di sangue...' e incline a 'inespicabili accessi di estrema violenza', mentre Mikhail Gorbachev è 'particolarmente

Il mondo viene distrutto in un batter d'occhio in questa simulazione della Terza Guerra Mondiale, ma la USG ne evidenzia il lato umoristico

Se un leader perde tutte le sue città, la sua faccia scompare dal menu principale. Il 'vincitore' è il giocatore cui sono ancora rimaste alcune città quando tutti i suoi nemici sono stati spazzati via. Per sottolineare l'inutilità di un simile conflitto e forse per aumentare la credibilità del gioco, si vede il leader vittorioso saltellare su e giù sui resti carbonizzati di una città nuclearizzata. Il PM Thatcher con un nord-ovest (ndi il 'nord ovest' è quel cappello di tela cerata a tesa larga che usano i manuali per ripararsi il capo da pioggia e spruzzi e sivali rossi - che cosa ridicolo!)

Il sistema di gioco è semplice - e sebbene il gioco implichi l'uso di intelligenza e decisioni consapevoli, in realtà iniziare e fare le prime mosse non è nulla di complicato.

L'obiettivo è di costruire le proprie difese, mere-

mentare sia la capacità di produrre armi che le riserve di armi e diffondere più propaganda possibile, tentando allo stesso tempo di restare in buoni rapporti con gli avversari (per quanto è possibile, visto il clima politico del gioco). Evitare la guerra fino a quando non si è pronti è la chiave del gioco *Nuclear War*. Per questo si devono studiare le facce degli antagonisti molto attentamente. La loro personalità si divide in cinque diversi stati e l'espressione del viso rivela lo stato d'animo del momento.



Il nostro paese è coperto di crateri - la conseguenza di un furioso e nefasto attacco nucleare.

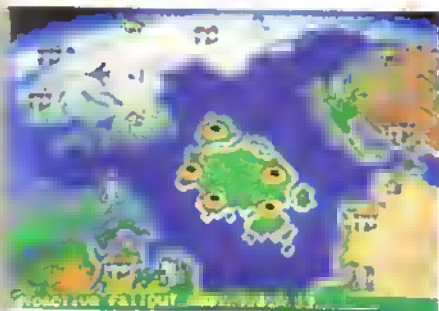
La 'Sorridente Faccia Diplomatica' si manifesta con un aspetto abbastanza affidabile - con tutti i leader che mostrano uno 'Smile' da house music accanto al proprio ritratto. Allo sviluppo degli eventi reagiscono in modi differenti ed i loro Smile cambieranno secondo l'umore. Si deve reagire di conseguenza cercando di renderlo nuovamente rilassato. Alcuni leader sono di natura aggressiva - come Ronnie Raygun e il PM Thatcher - e si scontreranno se li si tenta a nuclearizzare i loro vicini, o ancor meglio farlo al posto loro. Altri, come Jim Farmer e Ghany sono pacifisti e per nulla impressionati da un lancio incauto di missili nucleari.

Ci sono anche alcuni imprevisti nel gioco che possono capovolgere i piani migliori, redatti dalle menti più ingegnose del governo. Il più insolito è il progetto 'Cattletch', consistente in un lancio di bestiame tramite catapulte che può causare una seria destabilizzazione della popolazione nel paese bersaglio. Cadetti Spaziali, Dischi Volanti e pesi da 16 tonnellate che cadono dal cielo sono altri avvenimenti simpatici (nonché simpatiche citazioni da *Monty Python*, ndr) che possono gettare le città nel panico.

Se una di queste calamità colpisce il vostro paese, la cosa migliore da fare è fronteggiarla immediatamente, modificando di conseguenza le decisioni per il turno successivo. E in ogni caso le mucche balistiche sono meglio dei missili nucleari, come direbbe Massimo Catalano.

Nuclear War interesserà un pubblico più vasto della media dei giochi di guerra. Ha alcune sfumature che ricordano *Sim City* ed è molto coinvolgente. È forse un po' irriverente e cinico sulle città che vengono distrutte da una guerra nucleare - ma dopo tutto se dovessimo vivere con la paura di una guerra nucleare continuamente piantata in testa, che senso avrebbe la vita?

Qualunque sia il vostro punto di vista sui controversi aspetti di *Nuclear War*, questo rimane comunque un gioco divertente e di spessore non molto differente.



Il Primo Ministro Thatcher predispone una missile per il suo arcinemico - Kookomamle.

infido e sorprendentemente verosimile.

Ci sono dieci perverse caricature di 'Leader Mondiali' ben conosciuti con i quali competere. Dopo aver scelto un quartetto di antagonisti è il momento di iniziare a prepararsi alla guerra.

Una schermata contenente il menu principale permette di scegliere le mosse da eseguire (costruire armi o difese, fare propaganda o lanciare una guerra nucleare) - l'azione passa quindi a una schermata 'globale' che mostra il risultato delle azioni selezionate.

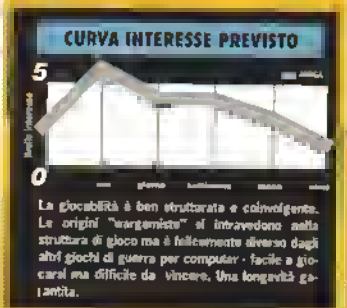
Il gioco evidenzia con un messaggio scritto cosa ogni leader sta combinando, così come mostra cosa stiamo facendo noi tramite un'icona animata sullo Schermo Mondiale. Dopo che i quattro leader hanno eseguito le loro mosse si ritorna alla ideale del menu principale.

È importante studiare attentamente le icone rappresentanti gli edifici, poiché informano delle variazioni demografiche nella popolazione della città. L'icona 'metropoli', per esempio, rappresenta una città di trenta milioni di abitanti. Se dopo un attacco limitato la popolazione è stata quasi distrutta, l'icona di una tenda - raffigurante una popolazione tra uno e quattro milioni - rimpiazzerà quella della città. Se un nemico lancia un attacco sostenuto su una città e questa viene distrutta interamente, apparirà l'icona di un cratere.

Le armi nucleari non sono la sola minaccia per i cittadini. Questi possono essere convinti da un'abile propaganda - o da generose offerte degli stati vicini. Concerti e barbeque sono molto popolari tra i volubili abitanti di questo mondo.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	prezzo nc	USCITO
PC	prezzo nc	OTTOBRE
Non sono previste altre versioni		

AMIGA	Grafica è sonoro adeguati. E su due schermi me non è necessario fare cambi dopo che è stato caricato. L'Amiga ha visto riempito uno spettacolo più recente del PM Thatcher che saltò su e fu sui resti carbonizzati delle città devastate saltellando 'Ho vinto, ho vinto'. Molto significativo.		
	GRAFICA 8	FATTORE DI 8	AL VOTO 790
	AUDIO 7	FATTORE K 7	



LOW BLOW

Il problema nell'essere un pugile dilettante è che nessuno ti prende sul serio. Per provarla al mondo che Bert Scroggins è migliore di Rocky Balboa non c'è altro modo che entrare in lizza per il titolo di campione del mondo. E una volta accettata la sfida non ci sono vie di mezzo tra la gloria e la disonora, ricordate!

Ogni livello del campionato oppone a Bert avversari sempre più massicci e cattivi, ognuno dei quali richiede l'uso di tattiche differenti. L'unico tema comune a tutto il gioco è il fatto che nessuno combatta correttamente. Calci tra le gambe e simili surrogati del nirvana hanno effetti letali, a vanno evitati a tutti i costi.

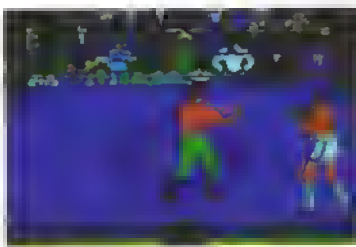
Il gioco in sé non è nulla di complicato. I combattimenti sono visti in prospettiva e gli spalti sono IMMENSII. È un peccato che con spinta così grande alla EA non avessero più lo spazio per includere anche alcune animazioni. I pugili si muovono tra due posizioni mentre camminano, e ogni pugno ha due soli "fotogrammi", il numero globale dei pugni a disposizione è tristemente pari a tre e, a essere onesti, in questi giorni illumina la cosa non è affatto accettabile.

La ELECTRONIC ARTS colpisce sotto la cintura

Ma meraviglia che con una simile varietà di tattiche e pugilatori il gioco possa divenire tanto ripetitivo. Dopo pochi minuti di gioco ho cominciato a pregare che le cose migliorassero (non l'hanno fatto).

Con un parco mosse così limitato, mi sa che meravigliato se il gioco si fosse rivelato eccitante e divertente, così come mi sarei meravigliato se il semplice metodo di controllo fosse stato fonte di atmosfera e coinvolgimento, e così come mi sarei meravigliato se mi fossi scoperto felice di averlo giocato.

Non mi sono meravigliato.



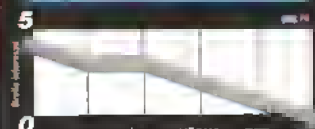
PC
Visivamente è gioco è ben presentato, specialmente in modo VGA. La grafica è luminosa, colorata e piacevolmente piacevole. La colonna sonora è squallida, ma ciò è tipico del PC. Il grosso difetto del gioco è lo schema di gioco. Un metodo di controllo goffo e la scarsa varietà sono la condanna di Low Blow, e per queste ragioni non ritengo questo raccomandarlo.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 11 FATTORE K 11
VOTO 391

PIANO DELLE USCITE

PC 39000d USC 10

CURVA INTERESSE PREVISTO



Con i suoi spalti larghi e colorati e la vista in prospettiva del ring, Low Blow colpisce (e favorisce) dando l'impressione di essere un ottimo gioco. Sfortunatamente l'impressione dura solo fino alla prima partita. La vostra delusione non la farà caricare questo gioco molto spesso.

Io ti spiezzo in due.

jUMPInG JACK SON

La INFOGRAMS torna sui suoi passi alla ricerca dell'anima perduta del Rock 'n' Roll

La musica classica sembra essere l'unica musica rimasta al mondo, e per i palati delle sette note dai palati meno raffinati la situazione non è per niente allegra. L'unica persona che può salvare il mondo dalla noia perpetua è il figlio di Jumping Jack Flash, quello reso famoso dagli altrettanto famosi Rolling Stones.

Il compito di Jack Jr. consiste nel ritrovare l'unica copia della prima registrazione effettuata da Elvis. Lungo la strada deve inoltre raccogliere tutte le registrazioni rock effettuate da Elvis durante la sua fanta-

stica carriera (wow).

La ricerca di Jack Jr. si svolge su di una griglia entro la quale saltella in modo mollo canno. In ogni livello deve uniformare, saltandovi sopra, il colore di gruppi di piastrelle quadrate, così da far apparire la registrazione legata a quel colore. Una volta compiuta questa operazione occorre portare la registrazione fino a un lettore di nastri dallo stesso colore: in questo modo si potranno ascoltare alcuni brani di un pezzo rock. Una volta che tutti i nastri di un livello avranno ricevuto il loro nastro, sarà possibile ascoltare la musica completa a il livello stesso sarà stato completato.

Le cose non sono però semplici come sembrano. Alcuni maligni strumenti di musica classica passeggiano sulla griglia, e il loro contatto è letale. Fortunatamente si può raccogliere un gran numero di oggetti che aiutano in molti modi, a inoltre sono presenti dei teletrasportatori che permettono rapida fuga e l'accesso a isole remote della griglia.

Jumping Jack Son ricorda molto altri giochi dello stesso tipo - tutti molto buffi - come Skweek. Il programma riesce però a ovviare alla sua mancanza di originalità grazie a uno schema di gioco piuttosto coinvolgente, un ottimo sonoro di fondo e alcune graziose finenze grafiche.



Divertimento a tutto Rock in questa gralioso gioco della Infograms.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Occorre un po' di tempo per prendere confidenza con il movimento lungo la griglia, dopodiché il divertimento raggiunge il culmine. Gli occasionali livelli bonus e la musica di sottofondo sono buoni incentivi e combattono la noia. Non si tratta di un gioco dalla grande longevità, comunque.

ATARI ST
Gli spalti sono carni e ottavamente animati, nonostante il campo di gioco tenda a diventare un po' monotono dopo qualche partita. L'aspetto migliore del gioco è la colonna sonora riccheggiante, che quando il livello in livello mantiene desta l'attenzione del giocatore influendo considerevolmente sul voto di questo giochino.

GRAFICA 7 FATTORE QI 4
AUDIO 6 FATTORE K 7
VOTO 780

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST 139000d USC 10

AMIGA 139000d USC 10

GOLD OF AMERICA

IN *Gold Of America* il giocatore rivesta i panni di una delle quattro potenze europee che tra il '500 e il '600 esplorarono e colonizzarono il nuovo mondo.

Prima di iniziare, si può scegliere il numero di partecipanti (da uno a quattro), il livello di difficoltà delle nazioni controllate dal computer, e se impostare una partita che segua la storia o una simulazione completamente casuale.

Come nei classici giochi da tavolo, *Gold Of America* è diviso in turni in cui ogni giocatore dà ordini per la fase successiva e riceve le ultime notizie sulle sue colonie. Prima di tutto, un menu mostra cosa si può comprare e chi assoldare: si possono arruolare nuove truppe, nuovi colonizzatori e corsari, affittare cargo mercantili o navi da guerra, oltre che comprare schiavi. In ogni turno sono disponibili fino a tre esploratori, che possono essere utilizzati per esplorare nuove province o attaccare un altro giocatore compiendo un raid in una sua terra; in entrambi i casi è meglio fornirli di una nutrita scorta armata se si si vuole vederli tornare sani e salvi.

Una volta che una provincia è stata esplorata, può essere colonizzata trasportandovi dalle famiglie europee; se la provincia è abitata da indigeni, questi si opporranno strenuamente all'espansione dei nuovi arrivi con frequenti ribellioni; per evitare che una colonia sia sterminata, è necessario trasferirvi delle truppe armate. Se i nativi vengono eliminati dai coloni o da un'epidemia, si possono importare degli schiavi, che si ribelleranno più difficilmente.

Per proteggere e rendere proficua l'economia delle colonie, bisogna ingaggiare sia navi commerciali che imbarcazioni da guerra, che potranno essere posizionate in uno dei cinque mari che bagnano il nuovo continente. Al contrario, per danneggiare i traffici commerciali degli avversari basta assoldare i corsari, che però si possono rivelare un'arma a doppio taglio in

La SSG prova a conquistare l'oro del "nuovo mondo"

quanto capaci di assalire facilmente anche le navi "alleate".

Al termine di un turno verranno mostrati i nomi della colonia sotto il proprio dominio e si potrà scegliere se sfruttare, valorizzare o placare una determinata provincia; scegliendo di sfruttarla si incrementa la sua produzione, valorizzandola viene migliorato il suo livello di benessere, mentre placandola si aumenta la fedeltà dei sudditi.

Dal secondo turno in poi il giocatore verrà messo a conoscenza degli affari delle sue precedenti azioni prima di tornare nuovamente al menu degli acquisti. Le notizie possono riguardare la nascita di una eventuale esplorazione o raid, se gli indigeni si sono ribellati e con quali risultati, oppure se qualche potenza abbia dichiarato guerra o firmato un patto di non-aggressione. Come se non bastasse, all'inizio di ogni turno il re si incontra una buona parte dell'oro prodotto dalle province, con un tasso spesso vicino al 100%.

Dopo un certo numero di turni i vari giocatori inizieranno a scontrarsi fra loro; a questo punto inizia la fase più avvincente del gioco: bisogna difendere le proprie colonie, conquistare o almeno danneggiare quelle degli avversari e cercare di alzare il livello di benessere delle province possedute. Il benessere di una colonia dipende dalla popolazione, dalla presenza o meno di

schiavi, dal commercio e, soprattutto, dalla quantità di prodotti agricoli creati da una provincia in un turno.

Negli ultimi cinque turni la situazione diventa rovente: le quattro potenze si dichiarano automaticamente guerra e le colonie tentano di diventare indipendenti; il giocatore deve cercare di difendersi e allo stesso tempo di attaccare perché, al termine dei trenta turni, verrà attribuito un punto per livello di benessere di ogni colonia posseduta.

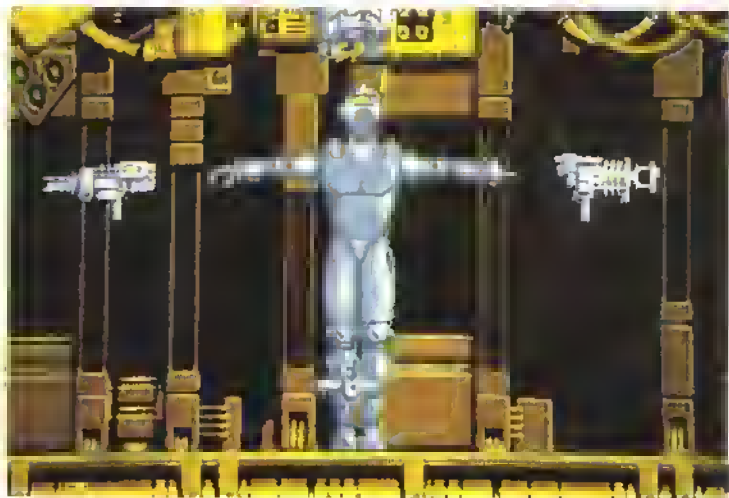


Le colonne indicano quella che avete e quella che potreste avere.



Ora che la situazione diventa calda...





Se raggiungete la prima base (ehi, non è baseball questo!) otterrete finalmente armi decenti.

ROTOX

K "spia" il nuovo gioco della
US GOLD: uno sparafutro che
utilizza la rivoluzionaria
tecnica *rotoscope*

GLI sparafutro generalmente rientrano in poche categorie predefinite, con scorrimenti orizzontali e/o verticali e ondate apparentemente infinite di alieni multiformi. Questo nuovo gioco della US Gold è la prima significativa variazione nell'arte dello sparafutro che sia stata pubblicata da qualche tempo a questa parte.

Il giocatore veste i panni di un Rotox, un cyborg creato utilizzando il cadavere di un marine spaziale. Il gioco è un terreno di prova per i cyborg, affinché essi dimostrino le loro attitudini al combattimento. Paesaggi appositamente costruiti nello spazio profondo forniscono uno sbarramento di mortali robot e forme di vita ostili. Lo scopo del cyborg è di ripulire 10 livelli, ognuno suddiviso in 9 sottogiochi. Bisogna ripulire ogni sottogioco da creature e nemici per procedere verso il livello successivo. Sopravvivere a un livello significa ottenere preziosi aggeggi che aumentano il potere di fuoco del cyborg: bombe a frammentazione, lanciagranate, missili a guida termica e jet pack.

Il cuore del gioco è la tecnica denominata "rotoscope" della US Gold, dove il paesaggio si muove e ruota a 360 gradi intorno al protagonista. Per spostarsi occorre spostare il joystick a destra o a sinistra, fino a quando il cyborg è rivolto verso la direzione

desiderata, quindi spingerlo avanti o indietro per raggiungere la piattaforma successiva. Se il test non viene superato e tutte le "vite" a disposizione vanno perdute, il cyborg viene smantellato e diventa buono per il rottamaio.

Il primo impatto con il sistema rotoscope è disorientante e leggermente fastidioso. Ma ci vuole poco



Ah! Ah, gli alieni non ci stanno a farsi sterminare.

per raggiungere la confidenza che permette di balzare da una piattaforma all'altra senza precipitare nel vuoto.

Il cannone in dotazione all'inizio è poco più di uno sparafutro, ma svolge un efficace lavoro di sterminio se impiegato con decisione.

I rompicapo sono graziosi e per niente facili, anche se risolverli è più questione di resistenza che di intelligenza. Uno dei punti più difficili del gioco è quello che vede il cyborg tentare di camminare su alcuni ponti che ruotano rapidamente tra due sottosezioni. Una volta presa la mano non è difficile superare l'ostacolo, ma la prima volta è la fiera delle frustrazioni.

È difficile conciliare il concetto di "macchina da combattimento assistita da computer con poteri di fuoco devastante" con colpi che sembrano capocchie di spillo e mostri che esplodono con un piccolo "paf". Non sarebbe stato meglio impugnare un robusto laser o avere in dotazione qualche ultrabomba fin dall'inizio? No, prima di ottenere qualcosa di più sostanzioso bisogna mostrare il proprio valore contro qualche ondata di mostri.

Alcune graziose sequenze animate di lunghezza non indifferente introducono il gioco e lo concludono, e questo contribuisce molto a creare l'atmosfera del gioco. È difficile giudicare l'aspetto del personaggio nella vista dall'alto che caratterizza il gioco, quindi vederlo da un'altra angolazione aumenta il desiderio del giocatore di salvarlo dal rottamaio alla fine del gioco.

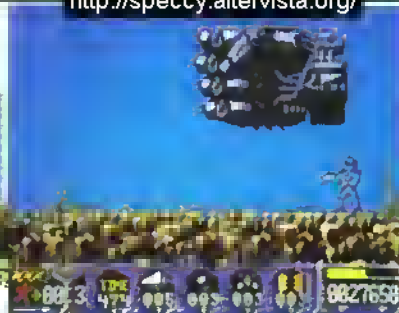
Il "rotoscope" è una tecnica interessante che è stata impiegata ottimamente in questo gioco. Rotox ha uno stile particolare che gli impedisce di ricadere in una delle categorie stereotipate di cui sopra. A presto per un verdetto completo sul gioco e sul sistema.



Tu mi fai girar, tu mi fai girar, come fossi un robot...



Screenshot sul C-64 e l'Amiga



TURRICAN

NEL numero 13 di K vi avevamo dato delle notizie sul nuovo magnifico gioco per C64 della Rainbow Arts Turrican. Adesso possiamo mostrarvi lo stesso gioco per Amiga, altrettanto bello, come si potrà constatare.

Turrican potrebbe sembrare a prima vista un altro sparalutto a scorrimento, con un altro sfornato soldatino da guidare contro ondate su ondate di malvagi cattivoni, ma basta giocare per cambiare parere.

Primo: il gioco è molto ampio - cinque mondi diversi, ognuno con una schiera allarmante di piattaforme, voragini, trappole e la più folle moltitudine di avversari su cui si siano mai posati gli occhi.

Secondo: l'animazione, il suono e soprattutto la qualità grafica del gioco sono superbi e donano un'atmosfera particolare e diversa ad ognuno dei cinque mondi del gioco. Il terzo contiene anche uno scorrimento parallattico a tutti gli effetti abbastanza incredibile - maggiori dettagli nella recensione del mese prossimo.

Infine, Turrican è soprattutto giocabile. Per un giocatore medio è possibile inoltrarsi per un buon tratto nel mondo numero uno già dalla prima volta. La difficoltà è perfettamente bilanciata.



K dà un'occhiata veloce allo stravagante sparalutto della Rainbow Arts.

THE WORLD OF TURRICAN



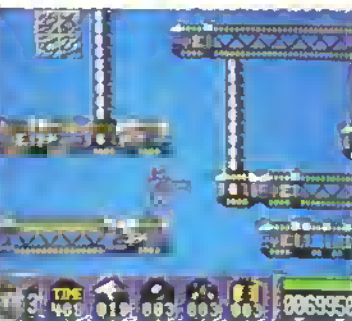
Turrican è molto vasto - cinque diversi mondi da conquistare!



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c - L18000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		



Occasionalmente si può trovare la strada bloccata, ma un rapida lavata di laser dovrebbe sgombrarla in un momento.



Alcuni degli sprite in Turrican sono molto, molto grandi e molto, molto veloci...

la. Non è un gioco troppo difficile da capire, ma bisogna prevedere di giocarci a lungo se non altro per la sua ampiezza.

Turrican certamente ha tutta l'aria di diventare un successo. Il mese prossimo si avrà il giudizio definitivo; per il momento gustatevi queste anteprime.

Se ci si trova in una brutta situazione ci si può mutare in un gruocopo e cadere attraverso le piattaforme infestate da cattivoni con una completa immunità.

Un prezzo
straordinario!
Chiedete i
"Classic Hits"
nei migliori negozi.



C.T.O. s.r.l.
40069 ZOLA PREDOSA (BO) - Via Piemonte, 7/F
Tel. (051) 75.34.11 - Telefax (051) 75.34.18

I MIGLIORI TITOLI D



I titoli
"Classic Hits"
sono disponibili* per: AMIGA;
ATARI ST; C. 64
cassetta e disk;
PC IBM 5 & 3;
AMSTRAD CPC.

DELLA VOSTRA VITA.

RESOLUTION

101

Dallo stesso team di *Starray* e *Archipelagos*, un'etichetta completamente nuova - **MILLENium** - e un nuovo, entusiasmante programma.
Un'anteprima di K.



Il boss quasi si sfiora durante uno dei suoi giri, seguita a distanza ravvicinata dai suoi compagni.

LOGOTRON come tutti ricordano, ha prodotto alcuni dei migliori giochi degli ultimi due anni. Chi può dimenticare titoli grandiosi come *Starray*, *Quadralian*, *Stai Goose* e *Archipelagos*? Le società adesso ha deciso di consolidare la sua già forte posizione sul mercato con la nuova etichetta **Millenium**. Una delle prime uscite sotto questa sigla è **Resolution 101**. Abbiamo dato un'occhiata ai lavori in corso e quello che abbiamo visto ci ha davvero colpito.

Alla realizzazione di questo gioco ha lavorato il team della Astral Software, lo stesso di *Archipelagos*. I programmatori Paul Caruthers e Ian Downard volevano creare un'ambientazione veloce in 3D, e in **Resolution 101** ci sono riusciti. Il gioco si svolge in una città avveniristica realizzata con una grafica a vettori pieni, cui sono stati aggiunti numerosi elementi sotto forma di sprite. Combinare all'interno di uno stesso gioco sprite e vettori senza rallentare pesantemente l'azione è un'impresa quasi impossibile, ma il gioco conserva tuttavia una buona dose di velocità.

La missione consiste nel pattugliare la città liquidando tutti i criminali che si incontrano lungo il percorso. L'obiettivo finale di ogni livello è invece quello di eliminare il boss coinvolto in un colossale traffico di stupefacenti. Prima di arrivare a questo punto è necessario raccogliere un buon numero di prove: e

volte può capitare che delle prove vengano "perse" dal boss nel corso delle sue attività illegali, ma è possibile ottenerle anche eliminando uomini del suo seguito. Raccogliendo un numero sufficiente di prove prima che il boss compia il suo quarto giro all'interno delle città, si può tentare di attaccarlo e di farlo fuori.

Nei primi livelli il gioco è abbastanza semplice, ma man mano che procede e i criminali si organizzano, il boss sarà spesso circondato dai suoi accoliti dal grilletto facile, che di conseguenza andranno affrontati per primi.

Nella città esistono quattro quadranti divisi da canali; ognuno di essi presenta un aspetto diverso. Uno è dominato da un parco enorme, un altro da una lunga rotabile e due corsie, ecc. Ogni quadrante ha il suo boss, il cui volto compare sul computer in dotazione, contento o imbronciato a seconda di quale delle parti abbia subito delle perdite.

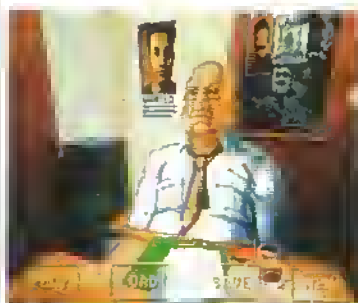
Per le missioni sono a disposizione tre tipi di armi: una mitragliatrice, un cannone e dei missili, oltre che mappe, indicatori di direzione e via dicendo. Se si viene colpiti questi sistemi risultano danneggiati, e sarà necessario recarsi in uno dei tre negozi della città per procurarsi i pezzi di ricambio.

La migliore caratteristica di **Resolution 101** è la sua accessibilità, che peraltro non toglie affatto profondità come accade il più delle volte. Il gioco finito

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
PC	prezzo nc	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		



Nessuno importa la scimmia del negozio di Henry riuscendo a farla franca. Se si vuole un nuovo motore sarà il caso di essere carini con questo scimpanzé!



Quest'uomo dall'espressione inquietante è il sindaco. È il vostro datore di lavoro - meglio accontentare quei criminali!

costituirà per la **Millenium** un ottimo lancio sul mercato. Le copie definitive dovrebbero pervenirci per il prossimo numero, nel quale potrete trovare informazioni più complete al riguardo.

IL nome Distinctive Software Inc. probabilmente non dice niente a nessuno. Ma se nominiamo invece Test Drive, Test Drive II, Hardball, Hardball II, Grand Prix Circuit e Cycles le cose forse cambiano. Tutti questi giochi sono stati sviluppati dalla DSI, che presenta adesso un nuovo gioco di corse, influenzato in buona misura dal coin-op della Tengen Hard Drivin'.

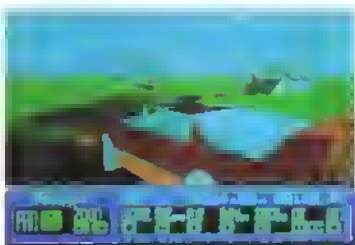
"Influencato..." queste sono le parole del portavoce Don Mattnck "Sì e no. Naturalmente abbiamo dato un'occhiata a Hard Drivin', adattando le cose che ci piacevano, ma siamo stati noi il primo gruppo a produrre un gioco di corse automobilistiche con una prospettiva in prima persona e in quel senso è più corretto dire che Hard Drivin' è stato influenzato da noi". Aggiunge: "Volevamo arrivare al gradino successivo, cambiare la tecnologia da una grafica in bitmap a una realizzata mediante routine di 3D".

Non si può negare che Skid Marks abbia tutte le carte in regola e un'ottima qualità. L'aspetto più evidente è la somiglianza con Hard Drivin', dovuta principalmente al fatto che i due giochi usano una grafica tridimensionale a poligoni pieni dello stesso tipo. Ma Skid Marks ha dei punti in più rispetto al suo rivale perché offre un numero maggiore di opzioni, compie-



La prospettiva dell'interno mostra una certa somiglianza con altri giochi già visti, non è vero?

SKID MARKS



Una delle eccellenti opzioni multi-prospettive.

La DISTINCTIVE
SOFTWARE
INC/ MINDSCAPE

parte in quarta

sa la selezione del tipo di automobile, la possibilità di costruirsi la pista e facilitazioni di replay dell'intera corsa.

Si comincia scegliendo la macchina: secondo il sistema di Test Drive - attraverso una riproduzione rotante in 3D della macchina in uso, integrata da grafici e dall'elenco delle sue prestazioni fondamentali. Nel gioco si possono scegliere fino a otto tipi di macchine, compresi gli ultimi modelli di macchine sportive, i modelli classici e un paio di "stranezze" come una dune-buggy e un furgone fuoristrada con ruote girevoli. Mattnck si spiega in questi termini: "Abbiamo cercato di inserire veicoli con attributi e capacità in grado di differenziare veramente le meccaniche di gioco".

A questo punto si è pronti a correre lungo un percorso disseminato di ponti, sopraelevate, tunnel, alti edifici, cerchi della morte, superfici scivolose, ecc. Se non ci vanno a genio i tracciati delle piste non bisogna preoccuparsi, perché esiste un "costruttore" di piste incorporato che permette di creare, modificare, salvare e caricare la pista progettata.

La sensazione generale suscitata da questo gioco è quella di un immenso divertimento, ma le prestazioni migliori si ottengono quando si usano le opzioni di replay istantaneo alla fine della corsa. Le numerose opzioni a disposizione comprendono quelle

in automatico nelle quali la telecamera segue la macchina da un elicottero, e quelle a controllo manuale che permettono invece di cambiare l'angolo esterno di osservazione e di zoomare in dentro e in fuori, oltre che una prospettiva a pieno campo dell'azione.

Tutti questi movimenti vengono controllati con tasti "tipo videoregistratore" per osservare l'accaduto avanti e indietro a tutte le velocità desiderabili. Un'altra opzione visiva viene fornita da una telecamera che si trova in prossimità della pista, con la visuale che si sposta rapidamente da un apparecchio all'altro nel corso dell'azione. È possibile anche modificare l'altez-

za di ogni telecamera. Ci si diverte sia a osservare il gioco che a parteciparvi direttamente.

Abbiamo giocato con un prototipo di Skid Marks su un PC a 8 e 16 MHz con scheda EGA ottenendo buoni risultati. Il suo ritmo sostenuto è stupefacente anche su macchine meno potenti. La versione su PC è compatibile con le schede CGA, EGA, VGA, MCGA e Tandy e le schede sonore AdLib e Roland.

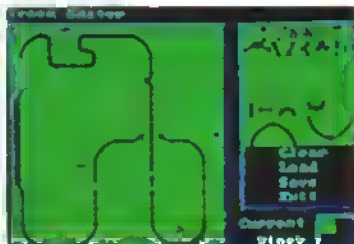
La DSI sta progettando altri sette giochi per la Mindscape da pubblicare entro l'anno prossimo, compreso un paio di simulazioni sportive e un gioco influenzato da Populous e da Sim City. Speriamo che questi prodotti siano all'altezza della prevista qualità di Skid Marks.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
PC	prezzo nc	IMMINENTE

CHI È LA DSI?

La DSI ha prodotto più di 50 giochi negli ultimi otto anni. Questa società canadese fu fondata nel 1982 da Don Mattnck, un programmatore di 18 anni che voleva "costruire un team efficiente di ingegneri elettronici, grafici e musicisti". Mattnck ha dichiarato a K: "All'epoca stavano tutti cercando di replicare i coin-op, io volevo invece inventare qualcosa che sfruttasse a fondo le potenzialità del computer". Oggi per la DSI lavorano più di 70 persone, vengono prodotti giochi per Amiga, PC, C64, ST, Macintosh, Apple II GS, Nintendo NES e Gameboy.



Wow, è persino possibile progettarsi le piste! Questo aumenta notevolmente il livello di interesse.

CONSOLEMANIA

La consolemania dilaga e IUR scopre il golf, si innamora di Pretty Amy e conquista i mondi di Monsteropolis a Mega Man.

Torniamo a parlare di PC Engine presentandovi il CD-Rom e alcuni giochi per la mini console della NEC

FIGHTING GOLF

NINTENDO	L700000	USCITO
GRAFICA 7	FATTORE DI 8	IL VOTO
AUDIO 7	FATTORE DI 7	825

Finalmente ho scoperto cosa farò da grande!

Dopo aver provato innumerevoli "carriere", da giocatore ad allenatore e arbitro nel basket, da pongista al ben più riposante scacchista, tanto per citare le ultime che mi vengono in mente, ho capito che il mio posto è sui vasti "green", scenari di uno degli sport più aristocratici e ben remunerati al giorno d'oggi: il golf!

Il merito di questa "illuminazione" va ascritto all'ultima carriuccia per la console Nintendo giunta in redazione, che secondo Lee Trevino, vincitore degli skins game del 1987, è la migliore simulazione per computer del gioco del golf.

Non voglio far paragoni con altri videogiochi, anche perché in Italia, non essendo il golf un gioco molto popolare, non sono comparsi in circolazione molti coin-op dedicati all'argomento, ma sicuramente questa versione della SNK non è affatto malaccio: dopo un certo numero di prove, nemmeno troppo esagerato, si acquisisce una buona dimestichezza con il controllo dei colpi.

Se un appunto si può fare a questo gioco, riguarda il suo manuale di istruzioni: sinceramente non capisco perché una traduzione in italiano debba essere solo parziale, tralasciando termini tecnici di cui esiste un comprensibile ed esatto corrispettivo nel nostro bel idioma. Infatti il tutto risulta non molto immediato ed "esplicito", soprattutto per i profani in materia.

Comunque non preoccupatevi: il videogioco è tutta un'altra cosa e sarà sicuramente un buon propedeutico per coloro che sono rimasti allascinati dalle riprese televisive di questo meraviglioso sport. Questa cartuccia presenta tre modalità di gioco: due permettono di giocare anche in quattro persone, mentre il terzo consente di fare pratica con il tiro d'approccio di una qualsiasi delle 36 buche a nostra disposizione



Pretty Amy si prepara ad affrontare un par 4

(partendo dal "TEE", non con il tiro "T" come recita il suddetto manuale...).

Prima di imparare a colpire la pallina vediamo i personaggi che possiamo selezionare: sono una graziosa signorina (Pretty Amy, per l'appunto) e tre agguerriti campioni, probabilmente un australiano, uno statunitense e un giapponese, tra i quali si nasconde in incognito il buon Trevino (che "stranamente" sembra anche il più redditizio durante il gioco), ciascuno dei quali ha delle particolari capacità di gioco, che si possono verificare solo con la pratica.

Vediamo quindi qual'è la procedura di gioco: con il pulsante B si seleziona il cursore che individua la direzione del colpo, e solo in questo momento possiamo avere una panoramica di tutta la buca e del green (schiacciando il pulsante A); possiamo quindi, con un'ulteriore pigiatura del B, cambiare la mazza consigliata dal computer, scegliendo tra le 14 a disposizione, con il pulsante direzionale.

Viene infine la parte più difficile: il tiro vero e proprio. Bisogna infatti premere in rapida successione due volte il pulsante A, prima per determinare la velocità del colpo e poi per

dare l'eventuale effetto laterale alla pallina, tenendo come punto di riferimento la freccia per il colpo dritto.

Naturalmente per decidere il colpo più opportuno da impostare si deve anche valutare la direzione e la velocità del vento, che variano anche ad ogni colpo. Ulteriori consigli su come allontanare ogni buca ci vengono forniti all'inizio della medesima dal computer stesso.

Vi ricordiamo che ciascuna buca dovrebbe essere terminata in un determinato numero di colpi, detto PAR; se si riesce ad andare sotto a questo numero si ottiene il cosiddetto BIRDIE.

In *Fighting Golf* oltre che in maniera tradizionale, cioè sulla distanza di 18 buche, determinando il vincitore con il numero totale di tiri, si può giocare al Nassau Game, che è basato su un complicato sistema di punteggio che viene gestito direttamente dal computer; per verificare la situazione si può richiamare lo schermo apposito con il pulsante Start.

Per finire ricordiamo l'opportunità per i più bravi di effettuare colpi particolari con il pulsante direzionale, che avvicinano ancor più questa simulazione alla realtà; ma adesso stiamo rasentando il professionismo...

MEGA MAN

NINTENDO	17000000	150000
GRAFICA	7	FATTORE QI 6
AUDIO	6	FATTORE R 7
		2728

Ecco un altro videogioco che, come il golf recensito in queste stesse pagine, non ho avuto il piacere di giocare nella versione coin-op e a dire il vero ci sarebbe quasi da dire: "Per fortuna!"

In effetti MEGA MAN è targato Capcom e di conseguenza sarebbe probabilmente diventata la solita tortura, meravigliosa, ma poi sempre tortura, visti i precedenti come Ghosts'n'Goblins.

La struttura del gioco presenta una piccola variante a quella classica, nel senso che si può scegliere l'avversario da affrontare tra i sei a nostra disposizione, con l'unica esclusione del capo supremo, un certo Dr. Wily. Costui è in realtà l'assistente pazzoide di uno scienziato geniale, il Dr. Wright, e ha deciso come al solito di diventare il dominatore del mondo riprogrammando ad arte sei robot frutto della mente del suo ormai ex-datore di lavoro: solo Mega Man sfugge alle sue grinfie e diventa naturalmente l'ultima speranza per l'umanità intera. Quindi per vedere il brutto muso di Wily bisogna prima affrontare sei lunghi mondi pieni di insidie e superare tutti i sei robot finali; in pratica si può anche continuare a selezionare il medesimo schermo, ma questo può servire per totalizzare un punteggio più alto, non per finire il

gioco.

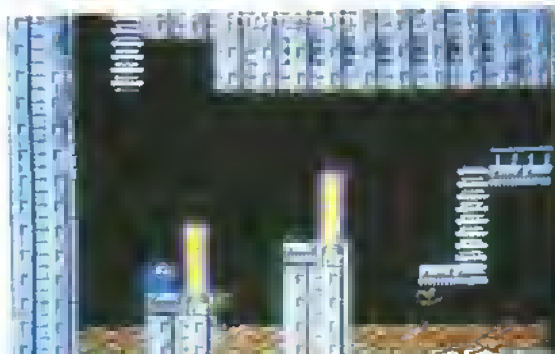
Ogni impero di Monsteropolis è strutturato in una particolare maniera, conforme al suo dominatore: così il mondo di Iceman è pieno di ghiaccio scivoloso, quello di Fireman di fiammelle roventi, e così via. Anche le truppe d'assalto nemiche variano, anche se spesso ritroviamo gli stessi in più mondi, e tra le varie specie ce ne sono alcune particolarmente bellicose, ma in generale vale la vecchia legge degli spara e fuggi: sapendo la loro traiettoria (e sempre la stessa inizialmente), basta qualche buona dose di piombo in anticipo per evitare grossi guai. Bisogna cercare di eliminare più avversari possibile perché quasi sempre lasciano un "regalino", che può essere un reintegratore di preziosa energia per il nostro Mega Man, oppure un bonus che viene accreditato solo se si riesce a completare il mondo in cui lo raccogliamo o altre sorprese particolarmente gradevoli...

Ma il lato più importante del gioco è capire il movimento del nostro eroe: per salire le scale si può procedere in maniera più rapida saltando e quindi spingendo verso l'alto il pulsante direzionale, mentre

per buttarsi giù dalle suddette basta tenersi e poi saltare. Ricordate poi che con un po' di allenamento potete saltare da una parte e sparare nella direzione opposta.

Non vi annoierò con l'elenco degli avversari e della relativa strategia per eliminarli; vi dirò soltanto che a volte l'astuzia è più opportuna della violenza: con certi movimenti si possono fare scomparire gli avversari più ostici e con altri è possibile ottenerne altri particolarmente generosi...

Insomma si tratta del classico videogioco d'avventura da affrontare con una buona dose di schemi ben collaudati e con un po' di fantasia per scoprire qualche truccetto qua e là.



Mega Man è alle prese con delle vere e proprie bocche di fuoco.

CONSOLEMANIA

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Easy Data

tutto per l'informatica personale
Via A. Manzoni 2129 - 00171 Roma
Tel. 06/50.300.000 (12 linee)
Servizio recupero - mod. moduli chiuso

7858020
7806030

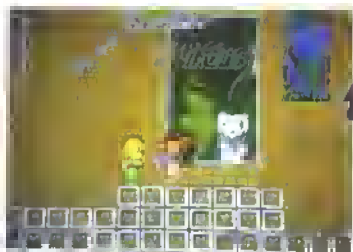
Amiga 500 13 L. 790.000
Amiga 2000 13 L. 1.700.000
Drive Amiga est. no L. 199.000
Esp. ne 512k L. 160.000
Hard Disk A590 L. 990.000
Janus xl L. 799.000
Janus at L. 1.600.000

Atari 1040stfm H L. 999.000
Atari 1040st telefonare
Atari folio italiano L. 649.000
Linx L. 415.000
Cartucce Linx L. 45.000

PC Professionali
xl 2d 720k L. 1.100.000
xl 1d hd 20 L. 1.600.000
at hd 20-vga L. 1.890.000
at hd 20 L. 2.100.000
at hd 20-vga L. 2.390.000

Software Originale e PD
per ATARI AMIGA MS-DOS
tutto il catalogo
jsoft leader cto

NOVITA' PC ENGINE



PC ENGINE	L900000	USCITO
GRAFICA 7	FATTORE GI 7	IL VOTO 870
AUDIO 8	FATTORE K 8	

NEW ZEALAND STORY

New Zealand Story è il gioco ideale per il PC Engine. I progettisti della console NEC avevano in mente cose di questo genere mentre progettavano i chip dedicati per la grafica e il sonoro.

Si tratta di un gioco di piattaforme in cui bisogna salvare dei personaggi con una spazzetta di sparafutro come contorno.

Phee Phee e Tiki sono due kwi (gli uccelli, non i frutti) che vivono con i loro amici nello zoo di un'isola della Nuova Zelanda settentrionale. Un giorno la loro tranquillità va a farsi benedire a causa dell'arrivo di un lichero dalle profondità ghiacciate dell'oceano entartico - il bestione rapisce infatti tutti i loro amici e li imprigiona in gabbie e appese nei posti più assurdi.

La sorte degli uccellini intrappolati è nelle mani del giocatore, che per l'occasione controlla questo duo di teneroni in una missione "alla Rambo".

Il ritmo di NZS è angosciante. Anche se le piattaforme non sono particolarmente intricate, i calibri sono tanto rapidi da lasciare pochissimo tempo per pianificare l'azione. Oltre alla velocità, l'altra sensazione evocata da NZS è una gran tenerezza. Ci sono gnomi Maori che lanciano boomerang, altri Maori a dorso di cicogna armati di arco e persino una grande balena blu nei panni del mostro di fine livello che impedisce di raggiungere alcuni kwi.

Per fortuna c'è un sistema di frecce direzionali che aiutano a muoversi dalla parte giusta, verso il kwi più vicino. NZS è un gioco tanto difficile che c'è bisogno di tutto l'aiuto possibile.

Si guadagnano punti raccogliendo la frutta che appare ogni volta che si colpisce un Meon. Bisogna essere veloci - c'è un limite di tempo e non se ne può perdere troppo ingozzandosi di frutta. Perdendo troppo tempo, verrà evocato un Diavolo Rosso del quale è impossibile salvarsi. L'unica via di scampo sta nel completare il livello prima di essere aggunti, mentre un cupo gong preannuncia l'arrivo della minaccia.

Uno special sul PC Engine e i suoi giochi su cartuccia e disco laser

Le capacità offensive di Phee Phee e Tiki migliorano raccogliendo i laser. Questi sono molto più efficaci delle frecce con cui si inizia il gioco, e praticamente essenziali contro i mostri di fine livello.

NZS è uno dei più coinvolgenti giochi di piattaforme in circolazione. La combinazione di grafica "tenera", musiche elegie e giocabilità assoluta lo rendono un acquisto obbligato per tutti i fortunati possessori di Engine. Il perfetto sparatutto su piattaforme.



PC ENGINE	L900000	USCITO
GRAFICA 8	FATTORE GI 6	IL VOTO 730
AUDIO 7	FATTORE K 8	

TIGER ROAD

La USG non ha ottenuto molto successo con la versione per computer di questo coin-op della Capcom. Ora i proprietari di PC Engine se lo possono godere come uno delle migliori conversioni disponibili.

Nei panni del guerriero Lee Wong, la missione del giocatore è di stanare e sconfiggere il malvagio Ryu Kan, che si diletta nel rapire e fare il lavaggio del cervello ai bambini locali. Con i prigionieri, Ryu Kan sta organizzando un potente esercito col quale intende conquistare il mondo, e sembra che Lee sia l'unico capace di fermarlo.

L'azione comincia in una foresta nella quale si incontrano i guerrieri samurai di Ryu. Usando un'ascia bipenne, bisogna eliminarli per guadagnarsi l'accesso in un tempio. Al suo interno stanno aspettando altri scagnozzi di Ryu - stavolta armati di lance che fanno provare di tutte le direzioni. I primi due livelli sono una passeg-

giatina: si possono sfruttare come allenamento, perdendo tempo per imparare come manovrare Lee e le sue armi al meglio.

Col terzo livello la situazione comincia a surriscaldarsi. Bisogna saltare con precisione da un pelo all'altro per evasione, affrontando nel contempo ettecci sempre più frequenti e intensi.

Un pannello informativo in cima allo schermo mostra l'energia vitale di Lee sotto forma di un barometro blu. Ogni volta che si viene colpiti la barra colorata si eccorcia di un pochetto. Finendo in un pozzo o beccandosi una lancia nello stomaco è anche possibile morire istantaneamente. L'energia si recupera raccogliendo le pozioni che appaiono uccidendo i samurai.

Glietamente Tiger Road e preticamente identico al coin-op. La velocità e gli effetti sonori sono identici, e viene replicata persino la frenesia dell'azione.

Se vi è piaciuto Tiger Road e avete un Engine non perdetelo. Se invece state semplicemente cercando un gioco che assomigli a Rastan sarebbe meglio aspettare un attimo. Ci sono un sacco di giochi di quel genere in arrivo per questa console - Strider, Ghouls 'n' Ghosts e Ninja Spirit l'ento per lere qualche nome.



PC ENGINE	L900000	USCITO
GRAFICA 7	FATTORE GI 7	IL VOTO 770
AUDIO 7	FATTORE K 7	

SUPER VOLLEY BALL

La pallavolo in Europa non ha mai avuto un successo peregrinabile a quello ottenuto in estremo oriente - ed è un peccato, perché la versione elettronica per PC Engine è il meglio che si possa trovare su qualsiasi computer.

L'Engine per adesso non ha molte simulazioni sportive in catalogo - ma quelle poche sono eccezionali. Il tennis per Engine schiaccia inesorabilmente ogni programma simile, e Super Volley Ball ne segue le tracce.

Si può scegliere fra otto squadre internazionali per giocare contro il computer o un amico. Attenzione, però: per quest'ultima opzione serve l'interfaccia multi-joystick. Un altro problema sta nel fatto che tutte le istruzioni su video e su carta sono in giapponese - quindi conviene ri-

passarsi le regole su una bella enciclopedia prima di cominciare.

Una volta partiti, l'azione è piuttosto rapida. Il gioco permette scambi frenetici - il tutto usando solamente due pulsanti per 'blocca' e 'colpisci'. Bloccando la schiacciata di un avversario, il giocatore salta automaticamente per ribattere. Tocca all'utente scegliere la frazione di secondo migliore per colpire, premendo il tasto relativo.

Il computer gioca molto bene e riesce a bloccare la maggior parte delle azioni. Ci sono

inoltre un sacco di 'tocchi' tipici dei giochi giapponesi. In particolare, dopo le varie azioni e gli echi provocati dalla struttura del palazzetto in cui si gioca.

Super Volley Ball è una gran bella aggiunta al ristretto catalogo dei giochi sportivi per PC Engine. Un gioco meraviglioso che dimostra una volta per tutte che ci sono altri sport oltre al calcio.

PC ENGINE CD-ROM

SIDE ARMS SPECIAL



Se ne parlava da molti mesi, ma questa è la prima volta che una rivista italiana è riuscita a 'toccare con mano' il tanto decantato lettore CD per PC Engine. Ecco i risultati della nostra prova.

L'unità CD-ROM dell'Engine ha all'incirca le stesse dimensioni della console (13x13x4cm), cui viene accoppiata grazie a un supporto in plastica grigia trasferibile in valigetta per trasportare comodamente il sistema. Sul supporto si trovano un LED verde di 'sistema pronto' e un complicato interruttore che impedisce la separazione dei componenti a sistema attivo. Il tutto è completato da un comando meccanico per lo sganciamento 'sicuro' delle tre parti.

I cavi necessari sono ridotti al minimo: uno per l'alimentazione, uno per la connessione al TV e la solita interfaccia joystick. Per i perfezionisti sono stati aggiunti anche i jack per collegare il sistema a un monitor: il cavo necessario viene fornito nella confezione. L'ultimo elemento fornito a corredo è una scheda che, inserita nello spazio normalmente riservato al software, si occupa della gestione del fuso.

Montato il sistema, tutto quel che resta da fare è inserire un gioco su CD nel lettore, chiuderne il coperchio e premere un pulsante del joystick. Il disco comincia a girare, lo schermo diventa nero e...

Meraviglia! Funziona davvero! La velocità dei caricamenti è trascurabile, e sul monitor appaiono spettacolari sequenze animate. Va subito detto che la qualità grafica dei giochi su CD-ROM non è oggettivamente migliore di quella offerta dalle cartucce. Quella che cambia è la memoria a disposizione, che permette di registrare su disco centinaia di schermate e sequenze animate offrendo una varietà di immagini sbalorditiva.

Se la grafica è notevole, quello che veramente lascia a bocca aperta è il sonoro. I segnali audio arrivano allo schermo direttamente dal lettore CD, con una qualità quindi superiore a quella di ogni altra console, computer o giochino a cristalli liquidi. I dialoghi abbondano, con un unico difetto... sono in giapponese!

Dopo una simile introduzione, è legittimo chiedersi se valga o meno la pena di acquistare l'unità, e il miglior modo di scoprirlo è valutare i giochi. Noi abbiamo potuto vederne due...

Il con-op, targato Capcom, risale a qualche anno fa. I protagonisti erano due mobili su palesemente ispirati alla serie di cartoni animati giapponesi Macross: robot trasformabili capaci di cambiare forma e aganciarsi in una complicata e letale configurazione.

Il gioco era diviso in sezioni a scorrimento orizzontale o verticale, popolate come al solito di astronavi, postazioni lanciamissili e mostri giganteschi. L'esercito nemico era per completo da allenatori mobili su più o meno androidi e dagli immancabili guardiani di fine livello, gigantesche astronavi dalle forme più disparate.

I mezzi guidati dai giocatori (preferibilmente due in contemporanea) erano armati di lucide laser, ma nel corso dell'azione apparivano numerosi bonus utili a migliorare le capacità offensive. Si poteva modificare l'effetto dei bonus sparando su di essi: a seconda del numero di colpi interi si ottenevano acceleratori, scudi orbitanti, raggi potenziati, cannoni a tre vie, 'piattalorme laser' o fuoco automatico. Fra una trasformazione e l'altra, il bonus poteva assumere anche un effetto negativo, per cui era importantissimo evitare di gettarsi alla cieca su ogni nuovo 'extra'. Un pulsante svolgeva la funzione di selettore delle varie armi, e un rarissimo bonus provocava l'aggiornamento automatico dei due protagonisti.

I lettori più attenti avranno notato l'uso insistente del passato, chiedendosi la ragione: è forse questa versione tanto diversa dall'originale da giustificare una recensione 'alla memoria'? La ragione è in realtà tutt'altra.

In formato CD-ROM, Side Arms diventa 'Special', ovvero dotato di qualche nuova opzione. Premettendo che il con-op è stato qui replicato sin nei minimi particolari, diciamo che allo schemabase sono stati aggiunti un livello di difficoltà facilitato e un'opzione definita 'Avanti Cristo!', che costituisce in realtà un gioco completamente diverso.

La versione paleocristiana dello sparattutto mantiene i personaggi dell'originale, mentre gli scenari vengono umaneggiati aggiungendo schermi a scorrimento diagonale. La grossa variante sta nei bonus, di cui può esserne attivato solo uno per volta, eliminando l'arsenale 'di riserva' caratteristico della variante 'normale'. Per compensare questa mancanza è stata aggiunta una nuova arma, del tutto simile all'IR-Type dell'omonimo gioco, ovvero un colpo particolarmente potente ma che impiega un certo tempo per essere caricato.

Entrambe le versioni sono giocabilissime, e la loro unica pecca sta nell'impossibilità di giocare in due contemporaneamente - per la mancanza di un secondo joystick. Le musiche e gli intermezzi animati sono

eccelsi, tuttavia rimane l'impressione che un gioco simile sia alla portata di altri sistemi più convenzionali (leggi Megadrive), non necessitando realmente di un simile supporto hardware.

Cobra è un famoso personaggio dei manga giapponesi.

SPACE ADVENTURE COBRA

nesi, le cui avventure sono da poco disponibili anche da noi (in edizione inglese) nelle librerie specializzate. Questo strano giovanotto dotato di un braccio-laser e di sigaro perennemente in bocca è un pilota spaziale, le cui attività lo portano spesso in luoghi e situazioni quantomeno bizzarre. Una caratteristica tipica delle sue storie è costituita dai personaggi secondari, quasi sempre femminili e spesso decisamente poco vestiti.

Questa Space Adventure si apre con una delle più impressionanti sequenze introduttive che ci sia mai stato dato di vedere: panorami spaziali, paralassi stentate e minuti di dialogo... in giapponese! Il problema della lingua si fa sentire particolarmente, poiché il gioco non è altro che una avventura semigliante a un menu, nel quale la vicenda si dipana tramite una serie di scelte fra opzioni in caratteri katakana.

Selezionando a casaccio abbiamo potuto vedere alcune schermate, dalle quali abbiamo stabilito l'ambientazione (un club vacanze orbitante) e i nemici (spie umane e strani pesci spaziali dalla testa umana), senza purtroppo combinare molto. Tutto quel che siamo riusciti a ottenere, in effetti, sono stati due miserabili punt-avventura accumulati riuscendo a far leggere Playboy al pirata (!), dopo avergli fatto raggiungere una cabina tramite una piacevole sequenza animata.

Senza dubbio Cobra sfrutta al meglio le possibilità offerte dal CD-ROM presentando numerose schermate, affascinanti animazioni e parecchie colonne sonore, ma un'intera avventura in giapponese è decisamente troppo oscura per chi, al massimo, si barcamena alla meglio con il dizionario tascabile italiano-inglese!

L'importatore di questi primi giochi su CD-ROM ci ha assicurato che sono previsti entro breve anni di materiale 'più appetibile'. Continuate a seguirci per gli sviluppi della rivoluzione elettronica.

CD-ROM IN ITALIA

L'unità CD-ROM per PC Engine costa 850000 lire, ed è disponibile da: 68000 e dintorni, V. Washington 91, 20146 Milano. Tel: 02/4230633



NEWEL home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fox (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiusa il lunedì - Aperto il sabato

VIDEON™

HOME TECHNOLOGY
FOR YOUR AMIGA

SAMPLE THE HIGHEST TECHNOLOGY INTO
COMPUTER VIDEO DIGITIZING

MAIN FEATURES

DIGITAL FILTERING ALLOWS
EXCEPTIONALLY DETAILED IMAGES
POWERFUL SOFTWARE AND HARDWARE
DRIVES YOU AUTOMATIC FILTER
COMPUTATION, SPEEDING UP DIGITIZING
PROCEDURES
A SPECIAL BYPASS SYSTEM LETS YOU
VIEW WITH VIDEO SOURCE AND DIGITIZED
IMAGE WITHOUT DISCONNECTING THE
HARDWARE
DIGITIZE FROM ANY COLOUR VIDEO PAL
SOURCE SUCH AS VCR VIDEO CAMERA
TELEVISION SET WITH DIGITAL FEATURES
VIDEO DISC ETC



SPECIAL EFFECTS

THE NEWEST DIGITAL FX ARE AVAILABLE
AT THE SIMPLE PRESSURE OF A KEYPAD
REVELATION:
LIVE ART
MULTIPICTURE
SOLAR EFFECT
NEGATIVE
IMAGE COPYING
REAL TO SURFACE MAPPING



SPECIFICATIONS

- AVAILABLE FOR THE AMIGA
500 - 1000 AND 2000
- DIGITIZE FROM 2 TO 4096 COLORS
- SUPPORTS THE FOLLOWING
RESOLUTIONS

LO • 768
320 x 256
320 x 512
640 x 256
640 x 512

OVERSCAN
384 x 256
384 x 512
768 x 384
768 x 512

- LOADS ANY PICTURES FROM ANY
GRAPHICS SOFTWARE
- SAVES IN DIT FORMAT
- INCLUDES SPECIAL FX
- SOPHISTICATED TO SURFACE MAPPING
IMAGE MANIPULATION
- EASY TO USE PROCEDURES
- SIMPLE AND QUICK INSTALLATION
- CABLES, POWER SUPPLY, AND FULL
DOCUMENTATION INCLUDED
- 6 MONTH WARRANTY



AMIGA IS A TRADE NAME OF INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES CORP. VIDEON IS A TRADE NAME OF NEWEL. OTHER NAMES ARE SUBSIDIARIES OWNED BY
NEWEL. ALL OTHERS ARE TRADE NAMES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. © 1990 NEWEL. ALL RIGHTS RESERVED. NEWEL SYSTEMS, INC.

AMIGA ACTION REPLAY

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzione di freeze: permette di proteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoli di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.). Permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, registrarlo e riprenderlo dal medesimo posto. Salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. Funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Patente virus-detector, sprite-editor, oltre che monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo e molto di più ti aspetta in Amiga Action Replay!!!
Il tutto ad un prezzo eccezionale!

LA FORZA SIA CON VOI

Lo più patente FREEZER-UTILITY CARTRIDGE
al mondo è qui.

Il più patente sprotettore monitor
di linguaggio macchina.

Il prodotto che ogni possessore
di Amiga sta aspettando.

Guardate la quantità inverosimile di possibilità:
la Action Replay per Amiga si connette semplicemente
nella porta espansiva per A500
e congela la maggior parte dei programmi.

Vite infinite - per giochi/Trainer
Sprite Editor

Individua ed elimina i virus
Cattura immagini e suoni dai dischi
Blaeca e fa ripartire

Individua le laccazioni di memoria Fast Ram/Chip Ram

THE POWER BREAKS THROUGH...



ONLY
POST FREE

THE WORLD'S
MOST POWERFUL
FREEZER-UTILITY
CARTRIDGE IS HERE



COMPUMAIL®

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)



Perestrojka: sarà vera pace?
Qui in redazione, dove i nuovi signori del campo di battaglia stanno invadendo un computer dopo l'altro, il nostro esperto pensa di no.

HEAVY METAL

Fin dalla loro prima apparizione durante la Grande Guerra, i carri armati hanno dominato i campi di battaglia del ventesimo secolo. La loro mera presenza genera nel soldato avversario una paura e inquietudine che nessun'altra arma è in grado di causare. In un conflitto armato i carri armati possono essere sia mezzo di repressione che di liberazione. Chi potrà mai dimenticare l'episodio che vide uno degli studenti cinesi di Piazza Tien An Men tentare di bloccare l'avanzata di un mezzo da 35 tonnellate dopo che i suoi compagni erano stati massacrati? Eppure la contro-rivoluzione rumena di Natale fu resa possibile proprio dai soldati che diedero alla popolazione civile i carri armati con i quali combattere in segno di unità: la popolazione, di conseguenza, poté sfilare trionfante per le strade di Bucarest. Due immagini egualmente commoventi, cui è stata messa in evidenza la potenza dei mezzi blindati. Ma le cose non sono andate sempre così.

LITTLE WILLIE E LE NAVI TERRESTRI

Nonostante le previsioni di futurologi come Leonardo da Vinci e H.G. Wells, i carri armati furono originariamente inventati per rispondere a una precisa esigenza: rompere la situazione di stallo che si era creata con la "guerra di trincea" durante la I Guerra Mondiale. Nel febbraio del 1915 fu istituito il Landship Committee (Comitato per le "Navi Terrestri") guidato da Winston Churchill, allora Primo Lord dell'Ammiragliato, con lo scopo di sviluppare il progetto di un veicolo armato e corazzato. Dal momento che la maggior parte dei membri del comitato provenivano dalla Marina, il mezzo da costruire venne soprannominato "Landship" (Nave Terrestre).

Nell'agosto del 1915 il Landship Committee diede alla William Foster & Co. l'incarico di costruire il primo carro armato. "Little Willie" (Piccolo Willie) fu il primo mezzo corazzato cingolato coronato dal successo di costruire un. Era dotato di una torretta, un'armatura di 6mm una velocità massima su strada di 3,2km/h. Ad esso seguirono altri prototipi - incluso "Mamma" (Grande Willie). La linea di sviluppo terminò con la creazione del Mark I, il primo carro armato inglese a entrare in servizio attivo sul campo di battaglia.

L'esercito britannico creò nel maggio del '16 una nuova unità - denominata, per ragioni di sicurezza, "Reparto Pesante" - equipaggiata con 150 carri Mark I. Il Mark I aveva la classica sagoma romboidale che permetteva di scavalcare agevolmente le trincee e gli altri ostacoli comuni ai campi di

battaglia della I Guerra Mondiale. Di esso vennero prodotte due versioni: Maschile e Femminile. La versione Maschile era dotata di due cannoni QF-6 e due mitraglie Hotchkiss da 8mm mentre la versione Femminile era armata con quattro mitragliatrici Vickers da 7,7mm e una Hotchkiss. Entrambe le versioni avevano un equipaggio di otto uomini, un'armatura di 6-12mm, una velocità massima su strade di 5,95km/h, pessime sospensioni e pochissimo spazio all'interno, oltre che essere estremamente inaffidabili.

Il carro armato venne impiegato in battaglia per la prima volta a Flers-Courcelette, il 15 settembre 1916. Nonostante le pesanti perdite, il loro operato fu ottimo - il nemico venne travolto e gli obiettivi assegnati conquistati. Il futuro del carro armato era assicurato.

I PANZER E LA "GUERRA LAMPO"

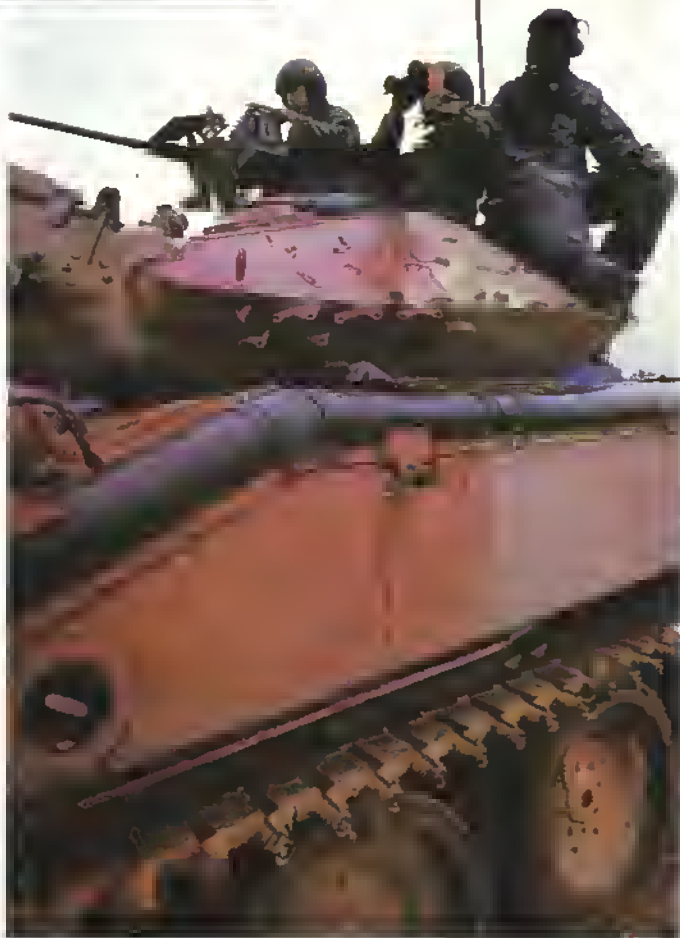
Terminata la I Guerra Mondiale, l'Inghilterra si lasciò sfuggire il primato nella produzione di carri armati progettando una serie di carri leggeri praticamente inutilizzabili. Altrove, intanto, la tecnologia del settore stava compiendo passi da gigante evolvendosi a velocità fenomenale. Strategisti militari come gli inglesi Fuller e Hart e il francese Esbègne suggerirono la creazione di una nuova unità mobile corazzata. Nel 1927 l'esercito inglese schierò per la prima volta un'unità di questo tipo, la Force Meccanizzata Sperimentale. Basandosi su questo modello, i tedeschi crearono in seguito le loro Panzer Divisionen, punta di diamante delle campagne "tempo" (Blitzkrieg) che caratterizzarono le mosse di apertura della II Guerra Mondiale.

Ignorando le condizioni sulla limitazione degli armamenti sancite dal Trattato di Versailles, la Germania proseguì gli studi sullo sviluppo e la costruzione di mezzi corazzati unitamente all'Unione Sovietica, fino all'inizio della nuova corsa agli armamenti che ebbe inizio nel 1933. La mobilità occupava il primo posto tra i dogmi della strategia militare tedesca, e i carri armati avevano un ruolo principe nell'applicazione di questa linea. La 1ª Panzer Division venne istituita nel 1935. Si trattava di eserciti separati a tutti gli effetti, con supporto logistico e aereo autonomo. Durante la fase centrale della II Guerra Mondiale la Germania schierava 30 divisioni di questo tipo. Heinz Guderian, teorico di punta tedesco per quanto riguardava le unità corazzate e consigliere di Hitler, fu la forza motrice principale del concetto di "Panzer" e della sua massima applicazione: il Blitzkrieg, una guerra mobile combattuta da forze meccanizzate sostenute da appoggio aereo intenso.

Durante la II Guerra Mondiale la Germania produsse il più famoso e famoso carro armato nella storia della guerra corazzata: il Tiger. Nel 1937 l'Alto Comando tedesco decise che l'esercito mancava di un carro da "sfondamento" che guidasse gli esseri corazzati. Il risultato fu appunto il Tiger, un carro personalmente voluto e seguito da Hitler. Questo mostro era armato con un eccellente cannone da 88mm KwK36 L/56 (che era originariamente un cannone antiaereo) dotato di 92 proiettili nella riserva di munizioni, un'armatura di 26-110mm, una velocità massima su strada di 38km/h e un equipaggio di cinque persone. Il Tiger fu il carro armato più temuto sui campi di battaglia della II Guerra Mondiale. Nel 1944 un singolo Tiger tenne in scacco un'intera divisione alleata in Francia, distruggendo 25 carri avversari prima di essere accerchiato. Gli equipaggi tedeschi impiegavano aggressivamente i loro Tiger ed erano i favoriti delle Waffen-SS, le unità d'élite dell'esercito hitleriano. Sfortunatamente, i Tiger non erano i carri più adatti per la campagna di Russia: il terreno fangoso e il clima rigido provocarono gravi perdite, specialmente durante la battaglia di Kursk, nel 1943. Nonostante la loro notorietà, furono prodotti complessivamente solo 1.300 Tiger I durante il conflitto.

LA SUPREMAZIA SOVIETICA

I sovietici sono, attualmente, i più grandi esponenti della guerra corazzata. I loro progetti rivoluzionari li hanno mantenuti all'avanguardia nel combattimento meccanizzato sin dall'introduzione del T-34 durante la II guerra mondiale. Fino a questi ultimi anni, però, la loro fama si è basata più sulla quantità che sulla qualità. La corazzata inclinata "a prova di proiettile" del T-34 - progettata dalla MI Koshkin nel 1937 - cambiò il corso della progettazione carristica. I mezzi corazzati sovietici sono stati protagonisti di tutti i conflitti corazzati dalla II Guerra Mon-



diale ai giorni nostri, comprese le guerre arabo-israeliane dal 1967 al 1973 e le guerre di Corea, Vietnam e Iran-Iraq. Nel 1962 i russi svilupparono ulteriormente il concetto di guerra meccanizzata introducendo il trasporto truppe BMP-1, che permetteva alla fanteria di avanzare insieme ai carri armati in un veicolo veloce e protetto. Ogni forza meccanizzata esistente al mondo ha almeno un modello di T1. Complessivamente, la dottrina sovietica di guerra meccanizzata si basa su di un solo, semplice principio: grande superiorità numerica.

Se volete saperne di più su carri armati e guerre meccanizzate potete andare a Berne (vicino a Trieste), dove si trova la Collezione De Enriquez (per ulteriori informazioni, il numero dell'Ente Turismo di Trieste è 040/420182), leggere Team Yankee di H.W. Cole oppure, perché no, giocare a una simulazione di guerra corazzata sul vostro computer.

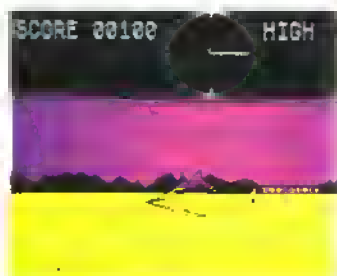
ORA È IL VOSTRO TURNO

I carri armati sono uno dei soggetti favoriti dai progettisti di gioco. Fin dall'apparizione del computer "culto" Battlezone nel 1982. Questo sparatutto in grafica a vettoni tridimensionale dell'Atari metteva il giocatore ai comandi di un carro armato nel mezzo di un campo di battaglia futuristico. Era un gioco così appassionante e coinvolgente che ancora nulla è riuscito a superarlo. Questo non ha però impedito e molti di tentare!

La gemma di simulazioni di carro armato e guerra meccanizzata è impressionante, sebbene ancora nessuno abbia prodotto una simulazione di carro della II Guerra Mondiale! Ogni sistema di computer, dell'Atari VCS al Macintosh, vanta almeno un titolo sull'argomento, considerando sia titoli commerciali che programmi di Pubblico Dominio. Di fatto, l'Atari

"Il nemico ha sviluppato nuove macchine da guerra, tanto crudeli quanto efficaci."

Il capo della Terza Armata tedesca commentando l'uso dei carri armati durante la I Guerra Mondiale



Un omaggio della Realtime Games a Battlezone per Spectrum.



Immagin' Command

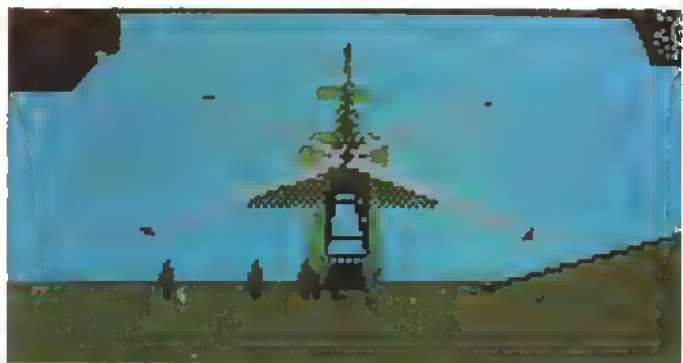
...NON TUTTI SANNO CHE

- Gli strateghi inglesi coniarono la parola "tank" (serbatoio) per confondere lo spionaggio tedesco facendogli credere che si trattasse di enormi serbatoi semoventi per trasportare le riserve d'acqua nel deserto.
- Il Saint Chamond, un carro francese della I Guerra Mondiale, ebbe un curioso incidente quando, ribaltandosi, finì con il muso piantato sul lato più lontano di una miniera.
- I 1988 assottigliò personalmente alla prima di mostrazione delle capacità del nuovo caccia sam Juggernaut il 20 ottobre '43.
- Alla fine del 2° conflitto mondiale, erano stati costruiti degli americani 48000 carri Sherman.
- Durante gli ultimi giorni della II guerra mondiale i veicoli corazzati tedeschi venivano ricoperti con una speciale pittura, detta "Zimmet", che li proteggeva dalle mire magnetiche.

VCS ha in dotazione uno dei giochi più belli sull'argomento che siano oggi in circolazione - e viene regalato insieme alla console. Combat ha una grafica da età della pietra e conviene alcuni giochi di carri armati e aerei. Tutti questi giochi hanno lo stesso obiettivo: colpire l'avversario più volte di quante faccia lui con noi prima che il limite di tempo di 2 minuti e 16 secondi si esaurisca. Le varianti includono colpi rettilinei, teleguidati o rimbalzanti, campi di battaglia aperti, parzialmente ostruiti o labirintici, carri normali o invisibili. Lo schema di gioco di Combat potrà anche risalire al 1977, ma ancora oggi è divertente accendere un VCS e andare a caccia di un carro invisibile armato di proiettili teleguidati. Le case di software moderne hanno molte cose da imparare da una partita a Combat.

COMMAND E CONQUEROR

Parlando di scontri più recenti, è difficile trovare qualcosa di meglio del grande successo della Rainbow Arts Conqueror. Pubblicato inizialmente per Archimedes dalla Superior Software, questo gioco di strategia e azione impegna le stesse route



Battle Command, occhio a quella cannoniera.



Sard Battle Command migliore di Carri...Command?

ne grafiche sviluppate per Virus da quel David Braben di 'Eliana' memora. Lo schermo mostra un paesaggio tridimensionale creato con grafica a vettori pieni e un reticolo a cubi. Conqueror è disponibile per Atari ST, Amiga, PC e Archimedes.

Se il vostro stile di gioco esige una spruzzata di strategia in più, ecco Fire Brigade, dell'Australian Panther Games. Il gioco, ambientato nel 1943, ricostruisce la battaglia di Kiev. Il giocatore può controllare le forze tedesche o sovietiche nella 'più mobile e decisiva battaglia della II Guerra Mondiale'. Un gioco consigliato a tutti coloro che non si sono mai fatti un'idea chiara di cosa significhi comandare il 48° Panzer Corp (vergognati). Fire Brigade impegna la tradizionale mappa esagonale dei wargame ed è disponibile per Amiga (solo modelli da 1 mega), Atari ST, PC e Macintosh.

Distribuito dalla Mindscape, Omega della Origin è un gioco di strategia futuristico nel quale si assume il ruolo di un ingegnere cibernetico che ha il compito di creare il perfetto cyber-tank. Disponibile per ST, Amiga, PC e C64 (solo su disco), Omega è dedicato soprattutto agli amanti della materia grigia e delle sue applicazioni, il genere di gioco adatto a programmatore e fanatici della logica.

Indubbiamente il carro armato più corteggiato nel mercato delle simulazioni è l'MIA! ABRAMS - il principale carro da battaglia dell'esercito statunitense. Attualmente non meno di quattro simulazioni di carro armato hanno come oggetto questa macchina da guerra del valore di parecchi milioni di dollari: M1 Tank Platoon, della Microprose (PC, con le versioni per ST e Amiga attese per quest'estate); Tank, della Spectrum Hobyte/Mirrorsoft (solo PC EGA, con versioni per ST e Amiga attese per inizio autunno, insieme alla possibilità di una versione PC CGA); Abrams Battle Tank, della Electronic Arts (PC) e Steel Thunder, della Arcolade (PC e C64). Come se non bastasse, alla Empire stanno scrivendo la versione per computer del romanzo Team Yankee - Attacco in profondità, del Maggiore H.W. Coyle. L'M1 ABRAMS è ancora protagonista in questo gioco che vede il giocatore affrontare le vicissitudini di un capocarro durante la II Guerra Mondiale. Ci saranno due versioni di Team Yankee: una a 16-bit per ST e Amiga (Duglio) e un gioco d'azione per C64 e Spectrum (autunno).

Forse la simulazione di guerra corazzata più attesa è Tank Command, della Ocean, successore ideale di Carri Command della Realtime Games. Ecco l'ambientazione: Le Ultra Guerre, in un universo parallelo, vedono il Nord combattere contro il Sud in una lotta apparentemente eterna senza vincitori né vinti. Improvvisamente il Nord progetta un veicolo in grado di penetrare le linee nemiche portando più morte e distruzione di quanto siano riusciti a fare in passato in battaglia. Il giocatore controlla il suddetto veicolo in una serie di missioni di difficoltà sempre crescente. 'Combattere eroicamente contro forze nemiche travolgenti è il pane quotidiano per questo gioco tridimensionale a tutta azione', dichiara il portavoce della Realtime Games. Battle Command verrà inizialmente pubblicato per Amiga e Atari ST, con le versioni Spectrum 128K, Commodore 64 e Amstrad CPC a seguire.

LE BATTAGLIE NEL 31° SECOLO

Se si presta fede alle parole della FASA Corporation, ora del 31° secolo tutti i carri armati saranno sostituiti da giganteschi robot antropomorfi. Il concetto di Battletech della FASA si ispira alla serie di cartoon e fumetti nippo-americani Robotech (lo sceneggiatura statunitense della Harmony Gold, animatori e disegnatori giapponesi), oggi disponibile al pubblico praticamente in tutto il mondo. Se vi attrae l'idea di controllare un 'mech' di 70 tonnellate armato di cannoni automatici, laser e missili, avete la scelta fra giocare al gioco da tavolo Battletech della Fasa o cancarvi su computer uno dei due giochi Battletech pubblicati dall'Activision (ST, Amiga, PC e C64). Come se non bastasse, tra poco sarà possibile partecipare alla 'prima esperienza completa di simulazione del mondo', quando cioè la FASA/ESP aprirà il suo primo Battletech Centre per i più giocatori. Potrete allora sperimentare la sensazione di pilotare un vero 'mech' dall'interno di una cabina di pilotaggio con suono stereo e grafica da 16 milioni di sfumature di colore. E dall'altra parte troverete un avversario umano, non un computer. Non vedo l'ora!

Un giorno di p

Fare una gita in campagna a bordo di un mostro armato e corazzato di 57 tonnellate con licenza di spazzare via tutto quello che si muove può avere un certo fascino, sebbene si rischi di essere accusati di sadismo. Il modo più rapido di togliersi la voglia è caricare su PC la migliore (per ora) simulazione del Carro da Battaglia Primario dell'Esercito degli Stati Uniti, l'M1A1 ABRAMS. Con i migliori miglioramenti alla Microprose...

SPECIFICHE TECNICHE

M1A1 "ABRAMS"

Cannone Principale: Un cannone ad anima liscia da 120mm con una velocità del colpo al momento dell'uscita dalla canna pari a 2000 metri al secondo

Mitragliatrici: Una mitragliatrice pesante M2HB da 12,7mm montata sulla torretta

Una mitragliatrice media coassiale M240 da 7,62mm

Una mitragliatrice M240 da 7,62mm montata sulla torretta

Munizionamento: 40 proiettili da 120mm (solo di tipo APFSDS e HEAT, rispettivamente: *Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot* - Proiettili Perforanti Con Alette Stabilizzatrici e Bossolo di Lancio - e *High Explosive Anti-Tank* - Proiettili Anticarro Altamente Esplosivi)

1000 proiettili da 12,7mm

12400 proiettili da 7,62mm

Peso: 57154kg

Lunghezza: 7,918m

Larghezza: 3,657m

Motore: Turbina a Gas da 1500 cavalli

Rapporto peso/potenza: 26,24 cavalli/kg

SIMNET

Se le simulazioni di guerra meccanizzata disponibili non soddisfano i vostri gusti, forse dovrete provare il SIMNET delle Forze di Difesa degli USA, una rete di simulatori di combattimento per più giocatori collegati da satelliti. Il SIMNET è in grado di simulare la guerra in una zona di 50 kmq di qualunque regione del mondo. Il suo fascino non si ferma qui: una persona potrebbe controllare un elicottero Apache dalla sua casa di San Francisco mentre un'altra potrebbe combattere fianco a fianco con lui controllando il suo mezzo da un ufficio di Tokio. Entrambi combatterebbero in tempo reale sullo stesso campo di battaglia, grazie alla rapidità di elaborazione dei dati e trasmissione degli stessi resa possibile dai satelliti. Il SIMNET utilizza dati tecnici reali, grafica 3D a poligoni piani infinitamente migliore di qualunque cosa abbiate visto fino a ora sul vostro computer e un sonoro digitalizzato dal creatore di *Star Trek* che contribuisce ad aumentare il realismo dell'ambientazione. SIMNET rappresenta oggi l'esperienza più intensa che sia possibile vivere nel mondo dei giochi per computer. Peccato che l'iscrizione costi 200000 dollari.

PRENDERE IL COMANDO

- La progettazione del carro USA M1A1 ABRAMS iniziò nel '72, il progetto della Chrysler Corporation venne approvato nel '76 e il primo modello operativo uscì dalla catena di produzione nel '80. La General Dynamics entrò nell'affare nel '82 e adesso l'M1A1 è prodotto dalla "Land Systems Division" della General Dynamics.
- Il Carro M1A1 è protetto da un'armatura Chobham estremamente pesante, la composizione dell'armatura è coperta da segreto militare - si ipotizza che si tratti di strati di acciaio laminato e ceramica rinforzati da uno strato di uranio impoverito. Questa configurazione rende quasi totalmente inefficaci i proiettili anticarro e offre una migliore protezione contro i proiettili perforanti. Sfortunatamente il peso e il costo di tale armatura rendono possibile il suo impiego solo nella parte frontale del carro e della torretta.
- Il sistema automatico di spegnimento incendi installato nella torretta, accanto al pilota e nel vano motore ha sensori termici che attivano spruzzatori di gas halon ogni volta che la temperatura supera i limiti di guardia. Il gas soffocante ossigeno al fuoco provocandone lo spegnimento senza che l'equipaggio o gli strumenti subiscano danni.

DA FALCON A TANK

L'ultimo simulatore di carro armato fino ad ora pubblicato è *Tank* della Spectrum Holobyte/Microsoft. Programmato dall'autore di *Falcon*, *Tank* è un'altra simulazione di M1A1 ABRAMS. Un aspetto interessante di questo gioco è che si basa sul sistema di simulazione SIMNET (vedi box qui sopra). Le sue caratteristiche includono la scelta del teatro di operazioni (Fort Knox, Europa Centrale e Medio Oriente), 16 carri controllati contemporaneamente (un'intera compagnia) che è possibile guidare a livello di compagnia, plotone o singolo carro e tre aree di battaglia di 60000 acri l'una. *Tank* è disponibile per PC, con versioni ST e Amiga previste per quest'autunno insieme probabilmente a una versione PC/GA.

Prova

Il primo incontro con il nemico...



CINGOLI E TORRETTE

A parer nostro il miglior gioco di carri armati è il vecchissimo *Stellar 7*, che mille anni fa si poteva trovare in versione Apple II e C-64. Più facili da trovare (anche se meno affascinanti...) possono invece essere i seguenti titoli:

Panzer Battles della SSG (tutti i formati), una simulazione tattica senza sezioni arcade riservata ai più raffinati strateghi.

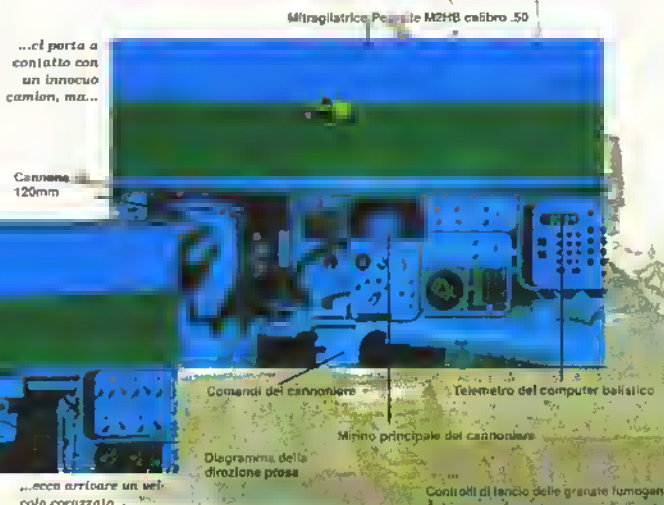
Tank Attack della CDS (C-64, Amiga, PC), uno dei pochi videogiochi basati su di un normale piano di gioco in cartone.

Risk della Leisure Genius/Parker (C-64, Amiga, ST), la versione elettronica del famosissimo *Risiko*!

Chi invece i carri armati non li sopporta proprio può dedicarsi al recente **A10 Tank Killer** della Dynamix, simulatore di aereo anticarro disponibile per i 15-bit.

POSTO DI PILOTAGGIO

- Il guidatore è l'unico uomo dell'equipaggio che non si trova nella torretta. I suoi comandi sono simili a quelli di una moto.
- Oltre alle sei lanciafiamme montate sulla torretta, l'M1A1 possiede un generatore fumogeno attivato dal guidatore, il quale inietta carburante nel tubo di scanco arroventato per produrre una cortina di fumo. Lo scopo della cortina è confondere il nemico. Fino a poco tempo fa queste cortine fumogene erano rese inutili dall'impiego di sensori IR (a Raggi Infrarossi) - ma ora viene mescolata con il fumo una sostanza chimica in grado di assorbire le onde di calore, così da disturbare l'impiego di questi sensori.
- Mentre la maggior parte dei carri armati odierni utilizza motori diesel, l'M1A1 è caratterizzato da un motore turbogas da 1500 cavalli; il più potente montato su un carro armato.



POSTO DI PILOTAGGIO

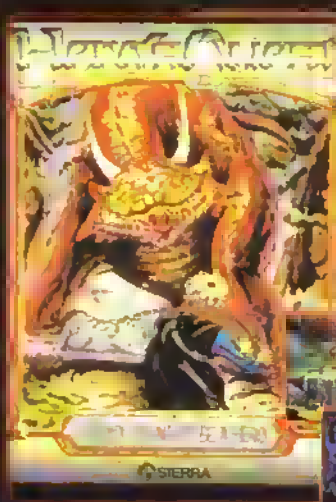
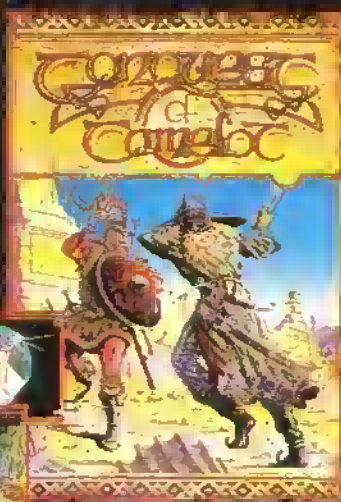
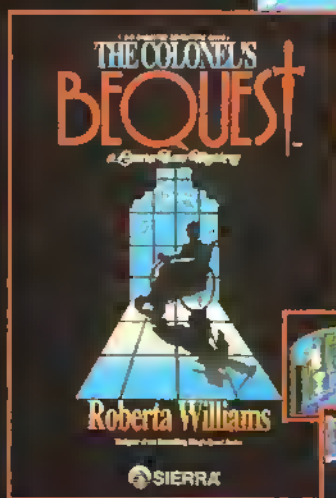
- Il cannone ad arma lancia da 120mm di fabbricazione tedesca occidentale può sparare sia proiettili perforanti "sabot" che proiettili anticarro ad alto potere esplosivo HEAT. Il sabot è oggi il più efficace tra i proiettili perforanti. Per il suo effetto di penetrazione si avvale unicamente di energia cinetica, e non porta una testata esplosiva. L'unico suo effetto è quindi quello di forare l'armatura aprendo in essa uno squarcio.
- Un proiettile sabot può penetrare 243mm di armatura a 3000m di distanza, mentre un proiettile HEAT è in grado di penetrare alla stessa distanza 455mm di acciaio, 202mm di corazza reattiva e 180mm di corazza composita.
- I 140 proiettili da 120mm sono stivati nel retro della torretta, separati dalla zona riservata all'equipaggio da un sistema di porte scorrevoli. Il cannoniere apre queste porte solo il tempo necessario per prendere un nuovo proiettile.
- Il cannone principale è stabilizzato orizzontalmente e verticalmente da un computer balistico che si occupa di varare l'inclinazione della canna in rapporto al mutare dell'assetto del carro, mantenendolo puntato sempre verso lo stesso bersaglio. In questo modo l'ABRAMS può sparare anche in fase di movimento.
- L'ABRAMS ha sensori che correggono l'assetto del veicolo quando si trova su un piano inclinato, e un sensore in grado di stabilire direzione e velocità del vento, trasmettendo queste informazioni al computer balistico.



NOVITA'

E Così Vuoi Essere un Eroe...

GIALLI & AVVENTURE PER TUTTI I GUSTI!



Disponibili per Amiga, PC & Atari ST

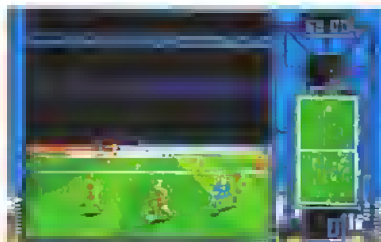


LEADER



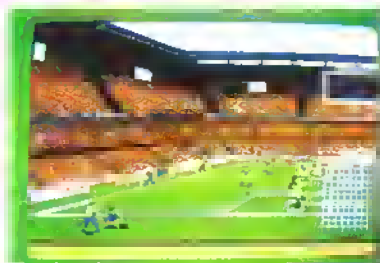
Il Campionato del Mondo è ormai imminente. Per aiutarvi a ingannare l'attesa tra una partita e l'altra, le case di software hanno preparato una valanga di simulazioni di calcio...

Nelle pagine seguenti troverete le recensioni di *World Cup '90*, *Franco Baresi's World Cup Kick*



Off, Italy 1990 e World Cup Soccer - Italia '90, che incidentemente è il Gioco Ufficiale di Italia '90.

FORZA AZZURRI



Non tutti i giochi di calcio di prossima uscita sono riusciti a presentarsi in tempo per essere

recensiti. Dovrete quindi aspettare il prossimo mese, giusto in tempo per lo Finale, per sapere i risultati.

Tro i titoli in arrivo ci sono alcune succose novità. A cominciare da *Kick Off II*, che probabilmente diventerà il Compione del Mondo 1990 delle

simulazioni di calcio. L'unico avversario che, a primo visto, potrebbe dargli del filo da torcere è *International Soccer Challenge* dello Microprose. Lo Ocean invece parteciperà a questo specialissimo Mondiale con *Adidos Championship Football*. Dulcis in fundo, è in

arrivo un'altra giacca italiana intitolata *Mondial Simulation 1990* dalla CTO.

In attesa delle recensioni gadatevi le

imprese tutt'oltre che simulate dei nostri ragazzi!

Regolateci un sogno!



Buona fortuna, Italia. Ne avrai bisogno.

WORLD CUP 90

TEMPO fa vi parleremo in termini entusiastici del primo programma italiano dedicato al calcio. Si trattava di Italy '90 dei fratelli Dardari, che per primi avevano saputo sviluppare su Amiga un prodotto di qualità sul nostro sin troppo amato sport nazionale. Erano altri tempi, e praticamente non c'era concorrenza. In questo anno di Campionati del Mondo tutte le software house di ogni ordine e grado hanno invece messo in cantiere un qualche programma su questo imperdibile evento internazionale, per l'occasione giocato sui campi di casa nostra.

Ad ogni modo i Dardari ci riprovano, con maggiore serietà, rifacendo il buco al loro vecchio prodotto, che in una veste così ampiamente riveduta e corretta merita sicuramente l'attenzione degli appassionati più di tanti altri titoli osannati ancora prima di uscire.

Dato a Kick-Off ciò che è di Kick-Off (è semplicemente il migliore), guardiamo dunque con attenzione a questa simulazione poiché merita più di un elogio. L'ambito del programma è quello dei Campionati Mondiali di Calcio. È possibile giocare un intero torneo, dedicarsi solamente alle ultime partite - quelle decisive - oppure fregarsene a divallarsi con un match "sacco". Ci sono 116 e 24 le squadre che partecipano alla competizione, ciascuna riprodotta con i colori ufficiali e con tanto di foto di gruppo (divertitevi a trovare Gullit e Maradona).

Una delle prime note positive è la possibilità di impostare un vero e proprio torneo tra amici (fino a 24) con i quali spassarsela per un bel po'. Un'ulteriore opzione è quella fornita dall'interfaccia hardware acquistabile con il modello d'ordine contenuto nella confezione (le 18000 lire di spesa vale), capace di abilitare quello joystick. In questo modo le squadre potranno essere manovrate da due persone ciascuna. L'idea di giocare in gruppo è decisamente azzeccata, anche perché consentirà di riprodurre in una stanza il clima esaltante delle partite vive.

Prima di iniziare bisogna scegliere una tattica di gioco tra quelle proposte. Si tratta di semplici schemi di movimento per gli uomini sul campo, e dopo qualche tentativo li troverete facilmente quello che più vi si addatta. Se non si trovano amici disposti alla tazione il computer formerà avversari di tutto rispetto.

In questo contesto è anche possibile creare un club che riproduca i colori sociali della vostra squadra del cuore. L'opzione "Custom" permette infatti di intervenire sui colori delle maglie e dei calzoncini sino a ottenere l'effetto cromatico che più si addice all'ispirazione del momento (la divisa del Milan vana davvero bene). Terminata la formalità di apertura si passa alla partita vera.

La prospettiva è laterale, con la classica vista dalla Tribuna Centrale a scorrimento orizzontale del campo. L'azione è lenta ma fluida e la dinamica di gioco molto semplice. Il tempo fortunatamente non è limitato dai bordi del video

La GENIAS scende sulla fascia e crossa al centro.

ma più ampio ed adeguatamente proporzionato agli atleti elettronici. Questi ultimi, di discrete dimensioni, sono ben disegnati, animati e si muovono con sufficiente scioltezza.

Diversamente da altri programmi, qui il pallone non è mai incollato al calciatore, ma viene "portato avanti" a piccoli tocchi come nel gioco reale. La potenza di tiro è così commisurata al momento in cui si calcia la palla, in una vasta gamma di soluzioni non tutta di facile intuizione. Il portiere è governato automaticamente dal computer, così come gli effetti speciali (rovesciata a colpi di testa), distribuiti in ragione dell'altezza del pallone e dalla posizione del giocatore.

Chi non ha il possesso della sfera può tranquillamente fare fallaci da fabbro attanagliato all'incolumità dagli altrui galletti, ma può anche incorrere facilmente in azioni disciplinate. I rigori portano a un'altra prospettiva, quella di chi calcia, come se una telecamera fosse disposta ad altezza-uomo al limite dell'area. Qui bisogna indovinare il momento in cui un puntino luminoso ballerino entra nello specchio delle porte. Il portiere dal canto suo, per avere speranza, deve portarsi immediatamente la leva del joystick in quella direzione. È un effetto molto nuovo, forse il più realistico tra i tanti proposti da altri giochi.

Insomma, la partita è all'altezza delle aspettative. World Cup 90 si pone senza dubbio nella ristretta élite della simulazioni calcistiche che contano, in barba a tanti concorrenti. Poiché questa recensione potrebbe sembrare solo una dichiarazione d'amore di stampo nazionalistico, è doveroso evidenziare anche i limiti e gli appunti da muovere ai Dardari Bros...

Oltre alla già accennata difficoltà di calibrare i ritmi e i passaggi, va sottolineata la problematica impostazione delle manovre di gioco. Normalmente avviene così che ci si trovi più a sparare palloni in avanti sperando di avere un compagno pronto a riceverli che a cercare l'azione con le varie e proprie. Il limite diviene più evidente nei calci piazzati e d'angolo: gli uomini si comportano casualmente a spesso non si fanno neppure trovare nella porzione di campo rappresentata sullo schermo. In sostanza dunque siamo al cospetto più di un arcade che di una simulazione vera e propria.

Ciò detto, consigliamo comunque caldamente il prodotto: dopo Kick-Off è sicuramente uno dei migliori. Giocato con gli amici è divertentissimo.



Rigore! Tra poco la prospettiva passerà in soggettiva per il tiro.

PIANO DELLE USCITE

C64 L18000 USCITO

AMIGA L29000 USCITO

Non sono previste altre versioni

C64

Tecnicamente parlando, World Cup 90 non è un brutto programma. Il sonoro è OK, e la grafica "minimalista" è veloce e bene animata. Sicuramente si sarebbe potuto fare qualcosa per rendere più user-friendly il tutto, sia nelle selezioni in apertura che nel controllo del giocatore, ma un po' di pratica risolve tutto. La cosa migliore è la velocità dell'azione, elevata senza tuttavia creare la confusione che contraddistingue alcuni giochi di questo genere. È bello vedere che anche gli italiani sanno produrre giochi validi.

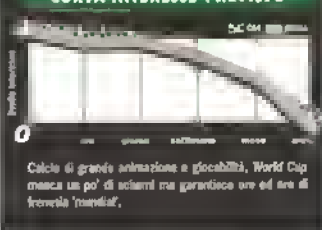
GRAFICA 7 FATTORE DI 5 **8774**
AUDIO 8 FATTORE X 8

AMIGA

Poco stimolante la capacità sonora, animazione a colori al limite della perfezione, premian di gioco praticamente al top. Discutibile la scelta di assegnare la porta del mouse al joystick: il giocatore numero uno. Chi gioca contro il computer dovrà sempre scommettere il mouse ed attaccare lo stick. Il peccato è veniale ma l'operazione alla lunga può essere fastidiosa.

GRAFICA 8 FATTORE DI 8 **825**
AUDIO 6 FATTORE X 5

CURVA INTERESSE PREVISTO



FRANCO
BARESI

WORLD CUP KICK OFF

PROVE SU SCHERMO

KICK OFF ormai è un classico come i Baci Perugina e in occasione delle feste cernandole viene preposto in varie forme. Quando gli "ingredienti" di base sono giusti ci vuole poco per ottenere un buon predello. Così in occasione dei mondiali è stata sufficiente una piccola rispolverina al menu iniziale, l'inserimento della squadre partecipanti al mondiale e voilà ecco nata la versione World Cup.

La versione italiana è resa più "appetibile" dalla sponsorizzazione da parte del "Predatore delle aie perdute", come viene chiamato nelle sue appassionate radiocronache dal giornalista-fisico Carlo Pellegri il capitano del Milan France Baresi (per i ragazzi della curva: cantare Franco Baresi, c'è solo un Franco Baresi sull'aria di Guaranemera). La presenza del libere della nazionale per la versione italiana del gioco dei Campionati Mondiali della Anco si limita alla cephertina, a una cartolina autografata e alla schermata iniziale. Per il resto France Baresi World Cup Kick Off non ha niente di particolare, se non la possibilità di giocare con l'azione di Kick Off i campionati del mondo. Ci sono alcune delle caratteristiche ineditate da Extra Time e, naturalmente le 24 squadre iscritte a Italia 90 sono inserite nei 6 gironi anche se prima di iniziare un campionato si può modificare la composizione. Le partite vengono giocate girone per girone. Si può scegliere di controllare in qualsiasi momento una squadra eppure giocare una partita e per lasciare la squadra "nelle mani del computer".

La REFLEX prepara

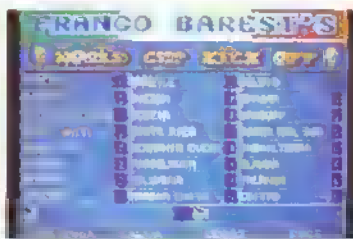
il campo all'ANCO all'arrivo di

Kick Off 2

con la versione mundial

del mitico Kick Off

Dopo la prima fase si qualificano le prime due squadre di ogni girone più altre quattro ripescate. Le altre fasi sono giocate a eliminazione diretta fino ad arrivare al momento della finalissima.



I gironi sono pronti. È il momento di iniziare il campionato del mondo.



Multimedia
office automation

Viale Italia, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
Tel. / Fax: 6520258

GVP**HARD CARD SCSI**

da 30 a 102 Mb

Accesso da 40 a 11 ms

da 2 a 4 Mb Fast RAM

68030 POWERincrementa di 10 volte
la velocità del tuo A2000

- 68030 16, 28 o 33 MHz
- coprocessore matematico 68882
- Hard Disk controller (bus 32 bit)
- Autoboot Epiroms
- 68030 Boot Epiroms (Unix, etc.)
- Hard Disk Drive 40 o 80 Mb (Quantum)
- 4 Mb o 8 Mb a 32 Bit 80 ns DRAM

supporti
magnetici**SONY****PREZZI
FAVOLOSI !!!**

AMIGA 500
con garanzia 12 mesi
Commodore Italia L. 672.000

DRIVE ESTERNO L. 160.000
DRIVE INTERNO L. 135.000

A 500 Ram Clock Card 512K L. 142.000
Digitalizzatore Audio Stereo
(Pro Sound Designer Gold 2.0) L. 147.000

Interfaccia MIDI L. 66.000
JANUS XT L. 490.000

TUTTI I PRODOTTI
GOCCIANO DELLA
NOSTRA SPECIALE
GARANZIA DI
12 MESI

FINALMENTE !!!**DISTRIBUTORE ESCLUSIVO GVP
ITALIA CENTRO-SUD****SCANLOCK**

GENLOCK PROFESSIONALE
NTSC, PAL, VHS e SUPER-VHS
BROADCAST QUALITY L. 1.875.000

XT 12 Mhz 512 Kb RAM

1 Drive 360 Kb, SK Dual + Parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L. 840.000

AT 16 Mhz 1 Mb RAM

1 Drive 1.2 Mb
HD 20 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L. 1.790.000

386 SX 20Mhz
stessa config. AT L. 2.400.000

386 25 Mhz 1Mb RAM

1 Drive 1.2 Mb
HD 40 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L. 3.290.000

Sono inoltre disponibili 386 33Mhz
con Cache, 486 e vasto assortimento
di schede di espansione

ITALY 1990

La US GOLD riscatta la prestazione di quattro anni fa

SARÀ destino, ma il gioco ufficiale dei Mondiali non è mai quello che si merita effettivamente il riconoscimento ufficiale.

Quest'anno il migliore è forse il gioco della US Gold, Italy 1990. Migliore tra quelli ispirati ai mondiali, cioè. Infatti, restiamo convinti che il migliore gioco di calcio mai realizzato sia senza alcun dubbio Kick Off (in attesa di Kick Off 2). Punto a capo.

Quantomeno, la US Gold riscatta la brutta figura fatta quattro anni fa, quando il suo World Cup Carnival (raffazzonato all'ultimo minuto), gioco ufficiale del Mundial '86, si rivelò come uno dei più brutti giochi di calcio in assoluto.

Nella confezione di Italy 1990 è inserito anche un libretto coloratissimo, intitolato "Scheda dei Mondiali", che contiene una mole impressionante di dati e informazioni su Italia '90: le "rose" delle 24 finaliste, gli stadi, i grandi calciatori del passato e quelli da seguire durante i prossimi mondiali, nonché un

quiz per coloro che si ritengono esperti di calcio.

Lo schermo del titolo - in cui figura lo stesso disegno della copertina - è ben disegnato ma non si capisce la presenza di Platini, visto che la Francia non si è qualificata per la fase finale. Avrebbe figurato meglio, al suo posto, un calciatore della squadra che eliminò proprio i transalpini: quella Jugoslavia che data sicuramente del filo da torcere a chiunque.

Comunque, premendo il pulsante di fuoco si passa allo schermo delle opzioni, che consente di giocare una partita secca contro il computer o contro un amico e di impostare la durata dell'incontro che va dai 2 ai 45 minuti per tempo, ma ovviamente l'opzione più interessante è quella "World Cup" che vi permette di partecipare ad un campionato del mondo in piena regola.

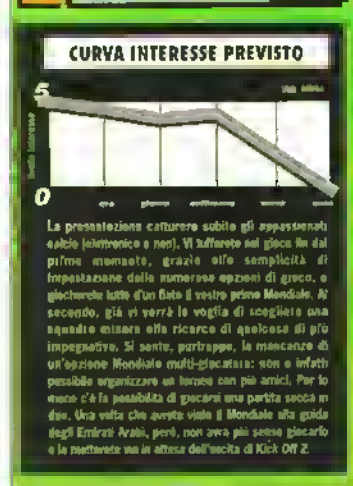
Una serie di schermi vi permettono prima di scegliere la squadra che volete guidare, poi la formazione (schema e titolari) da schierare in campo. Quello che colpisce subito è la cura nei dettagli e la mole di ricerche che sta dietro Italy

COME molti sapranno l'esclusiva per il gioco ufficiale di Italia '90 se l'è aggiudicato la Virgin/Mastertronic. Ad ogni modo non bisogna farsi ingannare dal titolo. World Cup Soccer, Italia '90 della Virgin non è altro che la riedizione in veste mondiale del già visto Rick Davis's World Trophy Soccer. Prima dell'inizio del torneo vero e proprio viene offerta la possibilità di selezionare il numero dei giocatori (uno o due), la durata di una partita, il livello di difficoltà, la nazionale con la quale si desidera scendere in campo, ed il volume degli effetti sonori. Sul rettangolo verde si affrontano due squadre composte da sei giocatori più il portiere. La vista durante la maggior parte dell'azione è a "volo d'uccello", e la porzione di campo inquadrata è pari a circa un terzo dell'estensione totale. Il calciatore controllato dal giocatore è indicato da una freccia. Premere il bottone del joystick mentre si è in possesso di palla significa calciarla nella direzione verso la quale si è voltati (non c'è differenza tra tirare in porta e passaggio), mentre premere quando si sta giocando in difesa può avere due effetti. Se il giocatore si trova vicino alla palla cercherà di impadronirsene con un tackle, in caso contrario il controllo si sposterà al giocatore in quel momento più vicino alla palla. Quando un giocatore arriva davanti al portiere la schermata cambia mostrando un' "testa a testa" visto dalle spalle del portiere se si gioca in difesa e dalle spalle del giocatore se si gioca in attacco. A questo punto è solo questione di piazzare bene la palla o di balzare al momento e nella direzione giusta per pararla. Non è più possibile contrastare un giocatore una volta che questi si trova davanti alla porta, e questo è puramente irrealistico.

Effettuare un tackle nel momento sbagliato significa mandare al tappeto l'avversario, con possibili

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO
C64/128	L29000 d.d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

AMIGA	La grafica è una versione in 4 colori. La presentazione è in maglie disegnate. Le voci sono ad immediate vista nel gioco e la ricerca è immediata da dove è. La musica è in 16 note e alcuni suoni di effetti sonori belli. La grafica è abbastanza buona e i colori sono quelli che ci si poteva fare senza fare troppi		
	GRAFICA	8	FATTORE DI
	AUDIO	7	FATTORE K
			855



La palla rotola lentamente in rete. goal!

1990. Di ciascuna delle 24 squadre finaliste sono raffigurati la bandiera, le maglie - sia da casa che da trasferta - e i valori totali di velocità, abilità, agonismo e potenza e poi indicati i 20 ("probabili" è specificato) giocatori - e infatti, nell'Italia, mancano Vierchowood e Schillaci tanto per fare un paio di nomi - ciascuno con i suoi bei valori di velocità, abilità, agonismo e potenza. In veste di allenatore dove prima scegliere lo schema di gioco - 4-4-2, 4-3-3, ecc. - tra otto disponibili e poi scegliere i calciatori che scenderanno in campo. L'impostazione della formazione è di immediata comprensione ed è un punto a favore del gioco.

Una volta cominciato il Mondiale, la successione delle partite è identica a quella del vero Campionato del Mondo. All'inizio e alla fine, un presentatore televisivo, in stile TV Sports, annuncia a commenta le partite, dando le date e gli stadi degli incontri esattamente come avverranno nella realtà.

La visuale della partita è dall'alto, ma non in paracadiscare come in Kick Off, ma a volo d'uccello, con i calciatori visti in figura reale come in TV Sports Football. La partita è giocabilissima a

veloce. Si possono impostare azioni di gioco di una certa credibilità (anche se la mancanza di un radar che dia la disposizione dei propri compagni risulta fastidiosa), ma ci si ritrova a fare spesso azioni "coast to coast" con lo stesso calciatore più che trovarsi a condurre un'azione reale.

La ragione è che in Italy 1990, come in quasi tutti i programmi di calcio, la palla è attaccata al piede del calciatore come ad una calamita. E questo, come sanno tutti quelli che hanno giocato a pallone, non è reale.

L'unico gioco che riconosce questa semplice ma essenziale verità è Kick Off, ed è questa una delle tante ragioni del fatto che è attualmente insuperabile.

Essendo i valori di ciascuna squadra basati sulle reali potenzialità delle squadre finaliste, l'avversario computer varia in abilità in base all'avversario del momento: sarà facile sconfiggere il Costanza, molto più difficile sconfiggere il Brasile.

Dopo un campionato vinto con gli Azzurri (che sono considerati, bontà dei programmatori, tra i favoriti e hanno di conseguenza valori alti), tanto per godersi la possibilità di immedesimazione, vi consigliamo di provare a vincere alla guida del Cameroon. Quella sì che sarebbe una vera soddisfazione! Nel complesso, Italy 1990 è un ottimo "simulatore di Mondiale" - ci sono tutti gli "accessori" che si possono desiderare - e ve lo consigliamo se volete rivivere l'evento sportivo dell'anno - ma come simulatore di calcio non ha la minima possibilità di contrastare il dominio territoriale di Kick Off. Una volta finito il Mondiale, siamo certi che riterrete non il disco di Kick Off (o uno delle sue numerose versioni) se non addirittura il nuovo Kick Off 2.

WORLD CUP SOCCER, ITALIA '90

La VIRGIN si tuffa nel mondiale

AMIGA

Il calcio è la prima cosa che colpisce: il sonoro al calcio non è eccezionale e il ritmo è quello della partita che accompagna la partita di calcio. Il ritmo è quello della partita che accompagna la partita di calcio. Il ritmo è quello della partita che accompagna la partita di calcio.

GRAFICA 8 IATTORE 3
AUDIO 6 IATTORE 4

701



PIANO DELLE USCITE	
AMIGA	USCITA
ATARI ST	USCITA
PC	USCITA
C64/128	USCITA
AMSTRAD	USCITA
SPECTRUM	USCITA

Ogni tiro in porta fa cambiare la prospettiva.

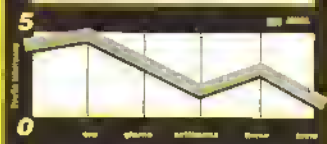
conseguenze funeste visto che infortuni ed espulsioni sono all'ordine del giorno. Si tratta però di un sistema ben strano di allontanare dal campo i giocatori, visto che dopo ogni goal i fortunati ed espulsi si ripresentano regolarmente in campo.

World Cup Soccer ha tutte le caratteristiche di un gioco del calcio visto secondo la concezione americana: veloce, con molta azione e scarsa strategia. In realtà il gioco tradisce le sue origini arcade, ed è lontano dal realismo e dal coinvolgimento di Kick Off. Dal gioco ufficiale di Italia '90 ci aspettavamo qualcosa di più.

AFFARI MONDIALI

Ieri, il gioco ufficiale dei mondiali messicani, World Cup Carnival della US Gold, non era il migliore tra quelli ispirati al mondiale. Oggi, il gioco ufficiale dei mondiali italiani, World Cup Soccer Italia '90 della Virgin, non è il migliore tra quelli ispirati al mondiale. La cosa probabilmente non farebbe notizia, se non fosse che, curiosamente, entrambi i giochi hanno una storia simile (a forse è proprio questa la ragione della loro non eccelsa "prestazione"): sono tutti e due "ricomposizioni" dell'ultimo momento di giochi già esistenti. World Cup Carnival era un rasbià un vecchio gioco della Arto acquistato in gran fretta dopo che - raccontò al tempo la US Gold - fu piantato in asso dai programmatori incaricati di realizzarlo. La Virgin invece ha dato un nuovo volto ad un gioco, Rick Davis' s World Trophy Soccer, realizzato negli USA dalla sua consociata Melbourne House.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Il gioco è colorato e impadronirsi del sistema di controllo è cosa di pochi secondi. Il computer si rivela un avversario duro anche ai livelli più bassi, ma se poi si allentamento è sufficiente per farsi strada verso la Coppa del Mondo. Se cercate il GIOCO che riuscite a ricreare l'atmosfera mondiale siete sulla cattiva strada. La Virgin ha fatto poco per adattare il suo gioco di calcio made in USA ai mondiali ma ha fatto molto per migliorare il Silenzio del COL.

PROVE SU SCHERMO

ENTRA NEL

TEAM

VINCENTE !

DOPO L'INCREDIBILE
SUCESSO DI



E



CERCHIAMO PROGRAMMATORI
E GRAFICI PER AMIGA, PC E C64 CON
CAPACITÀ TALI DA SUPERARE LA
CONCORRENZA STRANIERA. SE SEI
VERAMENTE IN GAMBA, NON
PERDERE TEMPO CONTATTACI:
POTREBBE ESSERE LA
TUA GRANDE OCCASIONE!

NUOVE VERSIONI

K VI TIENE AGGIORNATI SULLE ULTIME VERSIONI PER IL VOSTRO COMPUTER

PC

BLOOD MONEY

Psygnosis; L39000d; Versione Amiga recensita su K 8; K VOTO 732

La più recente versione del potente sparafuturo della DMA (quelli di Menace), in questo safari spaziale ci sono quattro mondi alieni da conquistare, abitati da bestie



che si trasformano in denaro utile per comprare le armi aggiuntive. Ovvero, ma l'obiettivo è difficile. Questa versione è compatibile con i modi CGA e VGA, e rende bene su entrambe le schede. K-VOTO: 700

MIND-ROLL

Epyx; prezzo nc; Versione C64 (Quedex); K VOTO 934



Publicato inizialmente dalla Thalamus per il C-64 sotto il nome di Quedex, è stato uno dei giochi più originali del 1987. L'idea è di dirigere una sfera rotolante lungo dieci livelli, ognuno dei quali presenta scopi e ostacoli differenti. Il gioco è piuttosto coinvolgente, ma le versioni a 16-bit non offrono molto di più di quelle originali a 8-bit. Oggi sono in circolazione giochi di questo genere molto migliori, come Rock 'n' Roll della Rainbow Arts. Compatibile con le schede Tandy, CGA, Hercules ed EGA. K-VOTO: 890



DARK CENTURY

Titus; L39000d; Versione ST recensita su K 17; K VOTO 679

Una simulazione di carri armati futuristici ambientata su di un pianeta-pigiama. Il giocatore interpreta un secondo incarico di bloccare i prigionieri fuggiti a bordo di veicoli corazzati. Ulteriore profondità viene dalla possibilità di pre-programmare i movimenti di una intera squadra di carri. Disponibile per CGA ed EGA. K-VOTO: 680

di la versione PC per ulteriori commenti.

K-VOTO: 890



688 ATTACK SUB

Electronic Arts; L4000d; Versione PC recensita su K 8; K VOTO 847

Una superba simulazione di sottomarino nucleare che può vantarsi di grafica e sonoro eccezionali oltre che di un'atmosfera che riproduce realisticamente quella delle moderne battaglie navali. La grafica di questa versione riesce a superare quella presente sul PC rendendolo un acquisto indispensabile per gli amanti delle simulazioni.

K-VOTO: 850

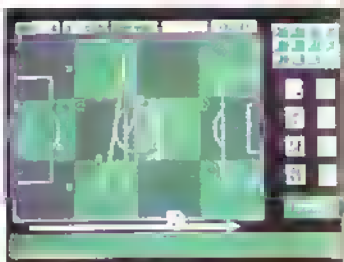


SPACE ROGUE

Origin; L49000d; Versione PC recensita su K 13; K VOTO 765

Un simulatore spaziale con avventure con strategia nello stile Origin. Come tutte le conversioni di questa società, anche questa è identica sotto tutti gli aspetti alla versione PC. Se vi piacciono i giochi con molta profondità adoperate questo titolo.

K-VOTO 765

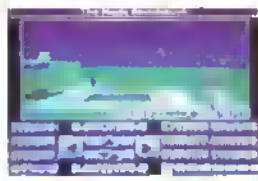


PLAYER MANAGER

Anco; L39000d; Versione ST recensita su K 16; K VOTO 920

Kick Off è stato considerato come la simulazione calcistica più giocabile di tutti i tempi, a ora Player Manager tenta di inserirvi elementi strategici lasciando intatta la giocabilità originale. E ci riesce magnificamente.

È forse la prima volta che in un programma 'mangenerale' tutti quei numeri relativi a resistenza,



abilità nel tiro, ecc., dei calciatori hanno un vero significato. Infatti se la resistenza di un calciatore scende a zero, quando giocherete la partita lo vedrete trascinarsi per il campo come se avesse i crampi.

Durante la partita potete interpretare due ruoli: o 'tutti i calciatori', cioè essere sempre il giocatore che controlla la palla, o 'un solo calciatore' e giocare soltanto quel ruolo. Non passate più la palla a destra e manca guidando la manovra corale, ma ne fate parte per 1/11 col computer che controlla il gioco della squadra per voi. È una cosa strana, da gioco di ruolo in un certo senso.

L'aspetto estetico, l'animazione e il sonoro sono praticamente identici a quelli della versione per Alan ST. Da acquistare a scatola chiusa.

K-VOTO 930

TOWER OF BABEL

Microprose; L59000d; Versione ST recensita su K 15;

K VOTO 930

Un incredibile rompicapo indimenticabile di Pete Cook, l'autore di

AMIGA

MIND-ROLL

Epyx; prezzo nc; Versione C64 (Quedex); K VOTO 934

La versione per Amiga del rompicapo per C64 della Thalamus. Ve-



Tan Ceti. Aiutate i ragni-robot zanzariani a fuggire dalle torri shrianiane risolvendo i problemi di ogni livello. È tutta strategia, quindi non piacerà agli amanti dell'azione. Se vi piace usare la vecchia maniera grigia ve ne potreste innamorare.

K-VOTO 935

Una simulazione calcistica manageriale con un gioco arcade. La presentazione è superba, con un sacco di icone animali e cose simili (anche se tendono a rallentare l'azione). A differenza di *Player Manager* il gioco vanta una visuale laterale del campo in stile *Match Day*. Non fluidissimo quanto sull'A-

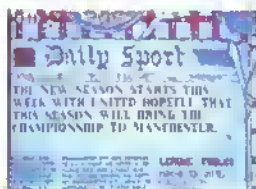


FIRST CONTACT

Microprose; L59000d

Un gioco d'azione e strategia ambientato in un centro di comunicazione intergalattico invaso da alieni. Bisogna coordinare una squadra di droidi per contrattaccare gli extraterrestri. *First Contact* richiede una buona combinazione di riflessi e tattica che lo rende piuttosto accessibile mantenendolo tuttavia abbastanza lungo.

K-VOTO: 810



miga.

K-VOTO 800

GHOSTS 'N' GOBLINS

Capcom/Elite; L29000d

Questo vecchio successo delle sale giochi fu il primo a presentare il simpatico cavaliere della Capcom che è apparso più recentemente in *Ghouls 'n' Ghosts*. Il gioco è un misto di piattalorime e soprattutto piuttosto normale, caratterizzato da un'immensa giocabilità e da



una grafica piacevole. La Elite ottenne un grande successo con le versioni a 8-bit, e finalmente ne è uscita la versione per 16-bit. Il gioco su ST è bello da vedere e da giocare ma il sonoro è pessimo.

K-VOTO 790

STRYX

Psychapse; L39000d; Versione Amiga recensita su K 16;

ATARI ST

SPACE ACE

Empire; L99000d; Versione Amiga recensita su K 14; K VOTO 595

Un cartone animato in cui tutto quel che serve per proseguire la visione sono riflessi rapidissimi. Tutte le animazioni sono ottime le usano un rinnovo modo a 4096 colori per emulare completamente

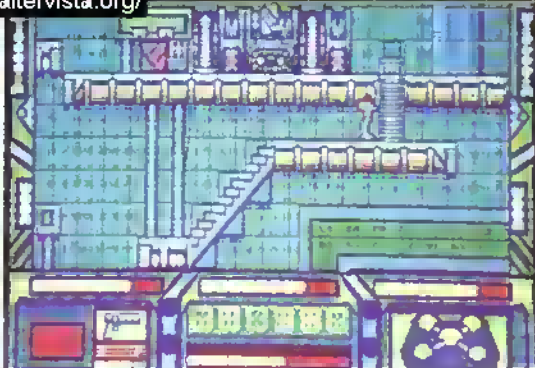


l'Amiga), ma la giocabilità è pari a zero.

K-VOTO 720

MANCHESTERS UNITED

Kinsals; L39000d; Versione Amiga recensita su K 17; K VOTO 845



K VOTO 790

Una impressionante avventura dinamica multilivello che è stata progettata con spriti deliberatamente piccoli per ottenere un'ampia area di gioco. Questa versione è praticamente identica a quella per Amiga e ugualmente divertente.

K-VOTO 790

ARCHIMEDES

TRIVIAL PURSUIT

Damark; L40000; Versione Amiga K VOTO 614

L'ultima versione di un board ga-



mere i più buffi effetti. Questo è un tentativo coraggioso di replicare le stesse cose su Spectrum, ma sfortunatamente con due colori e un cicale non si riesce ad ottenere molto.

K-VOTO 500



me ad unirsi al catalogo della Damark. Come le precedenti versioni per 16-bit, il gioco per Archimedes fa buon uso delle animazioni e del sonoro per insaporire le domande. Un buon sostituto del gioco reale (soprattutto se si gioca da soli) anche se è facile barare.

K-VOTO: 700

ZX SPECTRUM

FIENDISH FREDDIE'S BIG TOP OF FUN

Mindscape; L18000c; Versione Amiga recensita su K 16; K VOTO 775

Le versioni a 16-bit di questo gioco circense hanno avuto successo perché i programmatori avevano la possibilità di utilizzare notevoli potenze audiovisive per olle-

C64

E-MOTION

US Gold; L18000 c/d; Versioni ST, Spectrum, PC e Amiga recensite su K 17; K VOTO rispettivamente 880, 825, 850 e 890

E-Motion è uno dei giochi più originali della US Gold. L'idea è di controllare una sfera mandandola a sbattere contro altre sfere facendole scontrare l'un'altra neutralizzandole. Questa versione possiede una grafica piuttosto strana, ma si gioca bene.

K-VOTO: 830



MASTER PIX

Via San Michele 3 - 21052 Busto A. (VA)

Tel. 0331/620430

INTER SOUND MDO =
Interfaccia sonora
per PC e Comp.
L. 63000

Tutte le ultime novità
software e hardware per



A LYNX



I PREZZI POSSONO ESSERE
SOGGETTI A VARIAZIONI

Per ordinare
basta una
telefonata,
pagherete in
contrassegno
al postino

Prezzi IVA
compresa



AMIGA 500 -----> L. 790000
AMIGA 500 APPETIZER L. 820000
AMIGA 500 BATHAM -> L. 830000
AMIGA 2000 -----> L. 1750000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO ----> L. 2700000
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC ----> L. 2600000
* 2000 serie desk monitor inclusa *
* Garanzia Commodore Italiana *

BMC-CORDLESS MOUSE

II Mouse Senza Coda
A Raggi Infrarossi

Disponibile per
Amiga Atari ST
MS-DOS e Macintosh

L. 290000

*** SIERRA LIBRI AIUTO ***

Kings Quest I	Heroes Quest
Kings Quest II	Polio Quest I
Kings Quest III	Polio Quest II
Kings Quest IV	Space Quest I
Leisure Suit L. I	Space Quest II
Leisure Suit L. II	Space Quest III
Leisure Suit L. III	Bishop Cauldron
Colonnello Bequest	Manhunter N.Y.

*** L. 250000 Cad. ***

== ANTEPRIMA == AD LIB MUSIC CARD

SHEDA MUSICALE
PER IBM E COMPATIBILI
II SUONI CONTEMPORANEI
SUPPORTA CENTINAI DI
VIDEOGIOCHI

INCLUSO PROGRAMMA
JUKE BOX

MANUALE IN ITALIANO
DISPONIBILE SOFTWARE
PROFESSIONALE

L. 379000

TITOLO AMIGA MS-DOS ATARI ST

888 SUPHARINE ATTACK	45000	45000	
A-10 TANK KILLER		69000	
BRUCE LEE LIVES		49000	
CARTOONERS		99000	
CHESSE PLAYER 2150		39000	
CLOUD KINGDOMS	49000	49000	49000
CODE NAME: ICEMAN		29000	
CONQUESTS OF CAMELOT		35000	
DAN DARE III	29000	29000	
DIF HARD		49000	
DRAGON WARS		69000	
DRAGON'S LAIR II	39000		
DRAGONS OF FLAME	59000	55000	
EMANUELE	29000	29000	
ENCHANTED DELICIE PAINT 2		32000	
ESCAPE FROM HELL		69000	
F. BARONI W.C.P. KICK OFF	25000		39000
FACE OFF!		58000	
GHOST N GOBLIN		29000	
GOLD OF THE AMERICA	69000	69000	
GRAND SLAM BRIDGE		45000	
HAMMERFIST	49000		
HARD BALL II		39000	
HARLEY-DAVIDSON		49000	
INDIANAPOLIS 500		45000	
INFESTATION	35000		39000
KEEP THE THIEF	59000	59000	
KICK OFF 2	35000	39000	39000
KRYSNAL	69000	59000	69000
MECHANICOR		55000	
NINJA SPIRIT	49000		49000
PHOTON PAINT 2.0 ITAL.	39000		
POP UP		45000	
POPULOUS	45000	39000	
POWERBOAT	35000	49000	
POWERBOMB		49000	
ROCKSTAR ATE MY HAMSTER	15000		
SANFRI GUNS	39000	39000	
SLY SPP SECRET AGENT	29000		39000
SORCERIAN		79000	
STAR TREK V		49000	
STARLIGHT II		69000	
STRIZ	29000	49000	29000
SYLPHRED		59000	
TOOBIN	29000	29000	29000
TOWER OF BABEL	59000		59000
TURBICAN	39000		
ULTIMA VI		59000	
VIETNAM GUNBOAT		59000	
WARHEAD	49000		49000

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
ASTERIX OPERATION...	45000	45000	
BLOOD MONEY	59000	39000	
BLUE ANGELS	45000	45000	45000
BUDOKAN	49000	59000	
CASTLE MASTER	29000	29000	29000
CHAMPIONS OF KRYSS	59000	69000	
COLONEL'S BEQUEST	89000	89000	89000
DAMA SIMULATOR	45000	45000	39000
DEFENDERS OF EARTH	29000		29000
DRAGON'S BREATH	49000	59000	49000
DRAGON'S LAIR	39000	39000	
DRAGONER	59000	59000	59000
E-MOTION	25000	39000	39000
ESCAPE FROM PLANET...	25000	29000	29000
EUROPEAN SPACE SIM.	69000	69000	
F-15 COMBAT PILOT	59000	59000	59000
F-29 RETALIATOR	49000	59000	49000
FERRARI FORMULA I	39000	45000	29000
FULL METAL PLANET	39000	39000	39000
G.P., TENNIS MANAGER	39000	39000	39000
GRAVITY	49000	59000	49000
HARPOON	69000	79000	69000
ITALY 1990	29000	29000	29000
IVANKOE	49000		49000
KIQ GLOVES	49000		49000
KLAZ	25000	25000	29000
KRIPTON FGG			39000
LEISURE SUIT LARRY I	69000	49000	
LEISURE SUIT LARRY II		59000	
LEISURE SUIT LARRY III	69000	59000	
LIZ ATTACK CHOPPER		99000	
LOST PATROL	29000		39000
MARCHESTER UNITED	39000	39000	39000
MIDWINTER	69000	69000	69000
PARIS DAKAR 90	39000	39000	29000
PIPE HAWK	39000	45000	39000
SHEEPMAN MA	25000	29000	29000
SIN CITY	59000	59000	59000
SKIDOO	39000	39000	39000
SPACE HARRIER		29000	29000
SPACE HARRIER II	29000		29000
STARBLIGHT	39000	45000	39000
STRIDER	19000	29000	29000
STUNT CAR RACER	49000	39000	49000
SWORD OF SHAMURAI	59000	59000	59000
TANK HO ABRAMS		69000	
THE BASKET MANAGER	39000	39000	59000
THE HOUND OF SHADOW	45000	49000	45000
XENON II	49000	49000	49000
ZOMBIE	39000		39000

TRICKS 'N' TACTICS

COME GIOCARE AL MEGLIO I GIOCHI PIU' DIFFICILI

Esultate, fan di *Dungeon Master*: ecco giunti alla terza e ultima parte della nostra mega-guida, che vi condurrà dal nono al quattordicesimo livello. Ora non avete più scuse per non completarlo!

LIVELLO 9

Oggetti sparsi in questo livello: *Storm Ring, Pendant Feral, Green Magic Box, Blue Magic Box, Rope, 2 Chest, Corbamiel, Flask, 2 Torch, 1 Skeleton Key, Green Gem*.

"When is rock not rock" - un passo a sinistra e passate attraverso il muro. È una buona idea (come tutte le mie idee, del resto...) lasciare un oggetto superfluo per evidenziare questa posizione, in modo da poterci tornare in caso di difficoltà. Girando a sinistra, arriverete in una stanza, dopo un cancello: cercate il pulsante nelle pareti e sinistra per trovare una stanza segreta.

Andando a destra, dopo il muro "finto", c'è un campo invisibile che vi fa compiere una rotazione di 180 gradi e potrebbe confondervi le idee, per cui non correte troppo.

Superato l'ennesimo cancello, tenetevi sulla sinistra per cercare un pulsante che rivelerà una stanza segreta.

Bisogna ignorare il cancello successivo, che conduce a una rampa di scale che scendono e una stanza vuota.

Invece, quando troverete un cancello bloccato che racchiude un forziere, azionate la leva a destra. Questa aprirà una botola sotto il forziere, che andrà a cadere nella stanza sottostante. Una volta chiusa la botola, esplorate il corridoio a destra cercando un'altra rampa di scale: salite e troverete una botola, che è proprio sopra al passaggio dietro il



LA GUIDA DEFINITIVA A DUNGEON MASTER (Ultima parte)

cancello apparentemente insuperabile. Cercate le premesse: un pulsante prima di lasciarvi cadere.

"What is underfoot is soon overhead" - ci sono tre pulsanti per lato nel corridoio che vi aspetta. Come muovere un peso su uno di essi, viene lanciata una *Fireball*. Dovete posizionare un oggetto su ciascun pulsante, muovendovi rapidamente per evitare le *Fireball* (basta farlo su un solo lato).

Ci sono due uscite sull'altro lato del pulsante. Il passaggio a sinistra porta attraverso una serie di passaggi e di stanze in fondo alla quale si trova una stanza segreta apribile con il solito pulsante.

"Lighter than air" - la *Corbamiel* non pesa niente, utilizzatela per aprire il cancello, mettendola nella nicchia.

Nell'ultima stanza protetta da un cancello si trova un importantissimo oggetto.

LIVELLO 10

Cose da trovare: *2 Key of B, 1 Hard Cleave, Shield of Lyte, Armet, 2 Full Bomb, Speed Bow, Water Flask, Moonstone, Boots of Speed, Torso Plate, Leg Plate, Magnifier, Foot plate*.

"Beware my twisted humour, the deceiver, the snake" - il gruppo deve sconfiggere tra le colonne, prima verso l'estrema sinistra, poi a destra, sinistra e poi ancora a destra, trovando un'apertura a sinistra.

Non importa quale dei due passaggi decidiate di percorrere: aprendoli con la *Key of B* - in questo punto entrano entrambi nello stesso punto.

Controllate gli oggetti lasciati da chi eliminate, per trovare una seconda *Key of B* per uscire.

"Zooooom" - Appena vi muovete sulla prima piattaforma, verrete trasportati in giro per la stanza, finché non riuscirete a scendere nel passaggio posto dalla parte opposta. È richiesto un perfetto tempismo per saltare da una pedana all'altra. In mezzo alla stanza c'è uno spazio con un trasportatore: se decidete di fermarvi sullo spazio, fate attenzione a non entrare nel trasportatore, che vi porterebbe all'inizio del livello.

Il cancello successivo protegge una stanza di forma irregolare: se

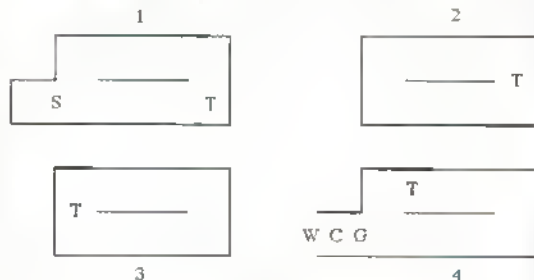


Fig. 1

preme il pulsante posto subito dopo il cancello verranno liberati i mostri imprigionati ai lati della stanza. Camminando invece dritti per la vostra strada incontrerete un gruppo di mostri che fanno la guardia a un pulsante che apre un corridoio segreto sulla destra.

Appena lasciate la stanza, i mostri vengono liberati. Mentre camminate lungo il corridoio, troverete sulla sinistra una stanza chiusa da un cancello: entrate e cercate un pulsante per rivelare l'ennesimo passaggio segreto. Si può tornare in questa stanza da un punto più avanzato del livello, per mezzo di un trasportatore.

Un mostro, una volta eliminato, lascerà cadere una *Skeleton Key*, quindi ricordatevi di perquisire le salme.

Ci sono due stanze segrete da trovare nei corridoi seguenti, perciò controllate i muri e il passaggio precedente dopo aver premuto i pulsanti,

che non sembrano avere alcun effetto.

Arriverete presto a due cancelli messi quasi fianco a fianco: questi dovrebbero essere chiusi per permettervi di pianificare la vostra avanzata e, se minacciati, fuggire da rifugi da cui combattere.

Più avanti troverete altri due cancelli, un po' più separati degli altri due, che devono essere chiusi come i precedenti. Troverete inoltre una stanza con un pulsante marrone sul muro. Questo, se azionato, vi porterà nella stanza menzionata prima. (Può essere utile se siete intrepidi dagli avversari).

LIVELLO 11

Cose da cercare in questo livello: *Fury, Diamond Edge, 2 Poison Dart, Staff, Sabre, Morning Star, Boots of Speed, Foot Plate, Plate of Lyte, Greave of Lyte, Poley of Lyte, Ven Poley, 2 Full Bomb, 2 Green Magic Box, 1 Skeleton Key, 2 Cross Key, 1 Ruby Key, 1 Chest*.

Appena entrerete in questo livello, vi troverete ad affrontare una

stanza rettangolare con un passaggio. Ci sono quattro di queste stanze, e un trasportatore invisibile vi sposterà da una all'altra.

La figura 1 mostra i Trasportatori (T), una rampa di scale (S), un cancello (C) e il forziere (F).

La (W) evidenzia le posizioni del pannello segreto che bisogna rimuovere per uscire. Mentre gironolate, dovreste trovare una chiave per aprire il cancello della stanza 4. Questo cancello non si aprirà subito, quindi indietreggiate di un passo e aspettate un momento. Aprite il forziere e prendete la chiave, che deve essere utilizzata nella serratura sul muro di una stanza per aprire il pannello e permettervi di uscire. Quando alla fine uscirete da queste stanze, percorrete il corridoio a destra e superate il cancello.

Ora siete in un passaggio con molti buchi sulle pareti; al suo termine troverete un oggetto molto utile. Quando raccoglierete questo oggetto,

TNT

to il corridoio si riempirà di gas velenoso, quindi fate rifornimento di *Venobon* e aspettate che il gas si sia dissolto ingozzandovi di pozioni.

Una volta superato il gas, recuperate le forze, perché il successivo passo che farete farà uscire altro gas e due *Poison Dart*. Per altri due passi vi capiterà la stessa cosa, quindi siate pazienti, aspettate che il gas si dissolva completamente e potrete superare anche questo ostacolo.

Cercate un'arma oltre il cancello successivo.

Più avanti, mentre esplorate, arriverete ad un breve corridoio dietro a una curva verso destra e un altro passaggio sulla sinistra. Tornate dietro l'angolo e aspettate un istante: si

aprirà un pannello sulla destra, dietro cui è celato un pulsante. Premetelo per ottenere una *Skeleton Key*.

Dopo troverete un cancello, dietro cui ce ne sono altri tre: la *Cross Key* che è sul pavimento ne apre solo uno, anche se tutti e tre conducono allo stesso punto. Avete bisogno di tutte le *Copper coin* che troverete, quindi fate molta attenzione (il corridoio centrale sembra essere il più semplice).

Una volta usciti dal corridoio scelto, troverete sulla estremità destra un cancello. Cercate attentamente nei passaggi che incontrerete e troverete un pulsante che apre una stanza segreta.

Più avanti arriverete a una cop-

pia di cancelli: oltre quest'ultimo c'è una strada a sinistra che conduce, oltre un successivo cancello, al pannello in cui potrete usare la *Skeleton Key*.

'Enlarge my view' - Utilizzate il *Magnifier* per aprire un pannello segreto, poi sedetevi sulla pedana per trovare la *Ruby Key*.

Alla fine del corridoio con i due cancelli, c'è una stanza con 7 fessure per monete. Le *Copper Coin*, inserite nelle fessure, aprono sette nicchie, tutte contenenti oggetti utili (fate riferimento alla figura 2).

- 1) *Venobon*
- 2) *FUL bomb*
- 3) *Green Magic box*, *FUL bomb*
- 4) 2 *Copper coin*
- 5) *Cross Key*
- 6) Forziere contenente cibo
- 7) *Green Magic box*

Aprire il (4) per ottenere 1 *Copper Coin* in più. Se non avete abbastanza monete, aprite il (5) e tornate indietro a esplorare un altro corridoio, utilizzando la *Cross Key* per

aprire un cancello tra i due rimasti chiusi.

LIVELLO 12

Oggetti da trovare: *Greave of Darc*, *Shield of Darc*, *Plate of Darc*, *Poleyn of Darc*, *Helm of Darc*, *Helm of Lyte*, *Morning Star*, *Slayer*, *Snake Staff*, 2 *FUL Bomb*, *VEN Potion*, *Boots of Speed*, 1 *Torch*, *Master Key*, *Emerald Key*, *Topaz Key*, *Skeleton Key*.

Alla fine del primo corridoio, c'è una grande stanza, in cui si trovano molti trabocchetti che si aprono o si chiudono con una pedana posta a due passi a destra dall'entrata. Potrete vedere una linea nera spezzata quando una bolina è aperta.

Prendendo la strada a destra, incontrerete un cancello che necessita di una chiave per essere aperto. Quindi tenetevi sulla sinistra e troverete una stanza di dimensioni ridotte: premete il grande pulsante nella nicchia sul muro di sinistra e tornate nella stanza delle boline.

Passate ora per l'altra uscita, ignorate il cancello sulla destra ed entrate in una stanza più grande. Nel mezzo di questa stanza ce n'è un'altra molto piccola contenente una chiave. Prendetela e tornate al cancello che avete superato e che necessitava di una chiave. Dopo aver



Fig. 2

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758



VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.26.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New
PlayMate
Shop

Soft
Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Starcl

MINIATURE
FANTASY



Grenadier

Citadel

Avalon Hill
Chaosium
Fon
Faso
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Joux Descares
Labint
Milton Bradley
Rat Patha
Rexon
Standard Games
Steve Jackson
Strategic Studies Group
State Libr
TSR Inc
Tari Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE
&
SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE
ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

aperto il cancello, i mostri imprigionati al suo interno devono essere tutti eliminati per poter trovare una chiave (è consigliato farli cadere in qualche buola della stanza mizale, anche se poi dovete scenderla con una corda o lasciarla cadere per prenderla la chiave).

LIVELLO 14

Oggetti che vi aspettano in questo livello: Square Key, Eye of Time, Calista, diverse monete, Blue Gem, Green Gem.

Utilizzate la Winged Key per entrare nel Dragon Level. Si chiama così perché è protetto solo da un Dragon, che però è il mostro più resistente e intelligente dell'intero Dungeon.

Per correre il corridoio fino a trovare una leva che, azionata, apra un pannello per raggiungere la stanza controllata dal Dragon.

Appena entrate, troverete un mucchio di cenere (che non è per niente rassicurante) sotto cui c'è la Square Key. Muovetevi molto attentamente verso la sinistra della stanza, dove c'è una porta da aprire con la chiave appena trovata.

Vicino alla porta sono sparpagliati alcuni oggetti, di cui uno in particolare (l'Eye of Time) si rivelerà sicuramente utile.

Oltrepassate la porta. Di fronte a voi c'è la Power Gem, imprigionata da un campo che deve essere eliminato: Utilizzate uno ZO KATH RA Spell per liberarla: unite la Fire-

l'avventura. Innanzitutto dovete eliminare demoni e mostri vari, il passaggio da cui proviene non può essere percorso da nessun mostro, neanche dal Lord of Chaos, quindi potete usare gli spell per eliminarli (in particolare, i Fire Elemental devono essere colpiti più volte dal Firestaff).

Il posto migliore in cui incastrare il Lord of Chaos è il corridoio in fondo a sinistra.

Quando (e se!) riuscirete a eliminarlo, sarete ricompensati da un impressionante sequenza finale.

BUONA FORTUNA !!!

Beh questa è proprio la fine. Siamo sicuri che la K-Guida a Dungeon Master ha interessato molte persone che lo avranno riscoperto.

Arrivederci alla K-soluzione, in via di completamento, di Chaos Strikes Back!

L'ULTIMA AGGIUNTA ALLA GUIDA PER DUNGEON MASTER (E CHAOS STRIKES BACK...)

"Perché chi trova una (Cursed) Armour, dice un nostro lettore "lasciala dai Chaos Knight quando passano a miglior (si fa per dire) vita, urla e fugge? Se equipaggerete i vostri personaggi con queste armature, gli stessi Chaos Knight vi faranno poco o niente, i Worm diventeranno della barzellette da eliminare, a i Rock Monster si romperanno i denti se di essi (Non par niente sono armature da cavalieri)

BATMAN THE MOVIE - AMSTRAD CPC

Se volete saltare di livello in livello, tutto quello che dovete fare è tenere contemporaneamente premuti i tasti che formano il nome "ED209" (il "cativo" di Robocop) mentre giocate - e, voila, il gioco a fallo!

BATTLE SQUADRON

Una volta iniziata una partita, scrivetevi "CASTOR" e non volete disturbati dal nemico. Ora potete premere i tasti funzione da F1 a F10 per scegliere il tipo e la potenza delle armi.

NINJA WARRIORS

Quelli della The Sales Curve hanno pensato a farci ridere un po' mescolando

PYTHON, SKIPPY, e A SMALL STEP FOR A MAN (SMALL e STEP non devono essere separati) come sopra. EAT TO THE BEAT - Premendo "Q" si ha lo stesso affetto di STEVE AUSTIN su AMIGA.

PASSWORD PER HEVERMIND

Bloccati da qualche livello di Never Mind? Bah, non preoccupatevi, perché Pierpaolo Orsini di Brugherio (MI) può darvi una mano.



Le password sono composte da sei lettere, a avrete notato che alcuni gruppi di lettere si ripetono. Ora, per non fare confusione, chiameremo "metri" la prima sillaba e "lunima", che sono sempre accoppiate tra loro, e "base" quella centrale.

La password può essere composta da una delle seguenti matrici: GZ, ZF, IZ, LK, RZ, BC, MZ, MM, AZ, HV, HZ, PI, VZ, IN, PZ, WL m base al numero del livello.

Dividete il numero del livello per 8. Ora la matrice della password è quella corrispondente al resto della divisione (da 0 a 7). La base si trova dividendo il numero del livello per 16 e considerando il resto della divisione. La terza lettera del codice è data dal resto e la quarta è data dal risultato, utilizzando la seguente tabella:

0:M 1:A 2:H 3:V 4:P 5:G 6:I 7:R 8:W 9:N 10:Z 11:T 12:L 13:Q 14:B 15:F

Sembra complicato, ma in affetti è molto semplice; ad esempio, la password dal livello 18 si trova:

- dividendo per 8 il resto è 2; quindi la matrice è RZ, BC

- dividendo 18 per 16 (il risultato è 1 e il resto è 2); quindi la terza lettera è quella corrispondente a 2 (H) e la quarta quella corrispondente a 1 (A). La password è quindi RZAHBC. Ci sono in totale 255 livelli.



staff. Complimenti! Avete appena creato l'arma più potente di tutto il Dungeon!

La porta a sinistra si può aprire inserendo una moneta d'argento; anche se la stanza contiene solo un Allar of Rebirth, può essere utile per eggiare il Dragon.

Scoprirete che la rampa di scale che avete usato è stata chiusa: dovete passare per quella posta dall'altra parte della Dragon Room, che vi porterà al livello 13.

LIVELLO 13

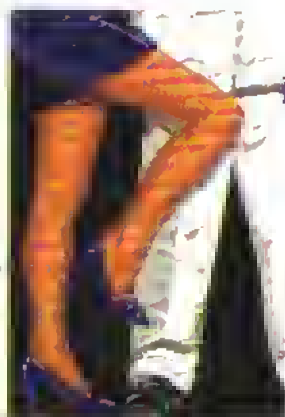
Cose da trovarsi: The Helion, Flamm

Siete vicini alla conclusione del-

SWITCHBLADE

Una volta che si è composta la parola "SWITCHBLADE" nello schermo di presentazione, tale come segue; Ci sono cinque livelli. Per cominciare da quello predefinito, tenete premuto il numero corrispondente e il pulsante di fuoco, e vi apparirà istantaneamente. (Se non funziona la prima volta, premete "ESC" e riprovate).





LEISURE SUIT LARRY 3

Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

...SOLUZIONE

Onde non perdersi i particolari 'piccanti', all'ingresso nel programma è consigliabile scegliere l'età Over 25 e cercare di rispondere esaltamente a tutte e cinque le domande per entrare al Totally Raunchiest level; per stilare la presente soluzione siamo entrati con la cinquina di domande che inizia con: 'Quale delle seguenti non è stata una canzone dei Beatles?'; la sequenza delle risposte esatte è C-C-D-A-D.

NEL VILLAGGIO

Inizialo il gioco, portatevi al centro del terrazzo e leggete la targa (plaque) (Parziale=2 pts., Totale=2 pts.); distogliete lo sguardo con 'STOP' e guardate attraverso il binocolo (binoculars) in alto a sinistra (2,4).

Recatevi alla villa della Principessa Kalalau Laffer (vostra moglie), sorbete la zanzarina per la vostra malefatta (forse riferite ai Larry I e II) e recatevi nella giungla 2, dove assistete alla trasformazione del villeggiante Larry nel mitico playboy Leisure Suted.

Tornate nella giungla 1 a portatevi in prossimità del piccolo albero grigio sulla destra per raccogliere il ramo di Granadilla: 'TAKE WOOD' (2,6).

Tornate alla vostra villa (ermai 'ex'...), aprite la cassetta delle lettere (mailbox) e prendete la vostra carta di credito (20,26).

Andate alla "Natives Inc." (il cui direttore, disgraziatamente, è anche vostro suocero!); godetevi la scena del licenziamento e recatevi alla spiaggia

CON TAWN

Avvicinatevi alla ragazza SENZA entrare in acqua, guardatela e fate conversazione, quindi denatela la carta di credito (50,76) e godetevi la sua ricompensa in natura, oltre al coltello (40,116) che Tawn acquisterà dal venditore di souvenir.

Tornate alla lontana, affilate il coltello sulla scale del Casinò: 'SHARPEN KNIFE ON STAIRS' (50,166) e scolpite il pezzo di legno: 'CARVE WOOD' (50,216).

Recatevi all'esterno del Chip'n'Dale's e tagliate un po' d'erba con il coltello (20,236), per realizzare un gonnellino indiano: 'WEAVE GRASS SKIRT' (30,266).

Andate ai vespasiani dietro al Casinò, entrate in quello di sinistra ed indossate il gonnellino (10,276), recatevi in spiaggia per vendere la scultura a Tawn per \$20 (35,311) e ritornate nel vespasiano per rivestire: 'WEAR SUIT'.

Raggiungete il lavandino sulla sinistra, prendete il sapone (12,323) e bevete un po' d'acqua (2,325), quindi recatevi al Casinò.

NEL CASINO

Dirigetevi allo showroom, guardandovi nello specchio (2,327) quando sarete nel corridoio antisante lo showroom stesso.

In giunti mostrate il pass al Maître: 'SHOW PASS TO MAITRE'D' che vi comunicherà un numero di pagina della rivista 'Nontooni Tonle'; i

numeri di pass da fornire in risposta sono riportati nel riquadro 1.

NUMERI DEI PASS PER LO SHOWROOM

Pagina	Numero Pass
3	00741
5	55811
6	30004
9	18608
10	25695
11	32841
12	00993
15	09170
18	49114
19	33794
22	54482
23	62503

Date i 20\$ di mancia al Maître: 'TIP MAITRE'D' (50,377) entrate e godetevi la fine del balletto.

CHERRY TART

Al termine dello spettacolo aspettate che Cherry Tart esca dal suo camerino (la porta sulla sinistra), avvicinatela, guardatela (5,382) e parlate con lei.

Offritele il vostro terreno: 'OFFER LAND' (25,407) a recatevi all'ufficio legale 'Dewey, Cheatem & Howe' che si trova a nord della 'giungla 2' (vedi mappa).

DA 'DEWEY, CHEATEM & HOWE'

Avvicinatevi alla scrivania: 'TALK TO ROGER', 'GIVE LAND' (10,417); entrate nell'ufficio di Suzi Cheatem e ripetete la richiesta: 'GIVE LAND' (30,447) dopo esservi seduti sul divano.

Alzatevi, uscite dall'ufficio D.C. & H. fatevi un giro nella giungla e ritornate alla scrivania di Roger per chiedere il vostro decreto: 'WHY RE'S MY DEED?' che, finalmente, vi verrà consegnato (20,467).

NELLO SHOWROOM

Tornate allo showroom, bussate alla porta del camerino (NON fatele MAI prima d'ora) per permettere a Cherry di 'ricompensarvi' adeguatamente (25,492).

Appena inizia lo spettacolo e vi trovate sul palco con i vestiti di Cherry, mettete SUBITO a ballare: 'DANCE' (43,535): guadagnerete \$500 grazie alle banconote che vi lancerà il pubblico.

CON SUZI

Usciti dallo showroom tornate da D.C. & H. (SENZA togliervi il costume di scena), date i \$500 a Roger (10,545), entrate da Suzi e scoprirete quanto ella adori i maschi vestiti da donna... (100,645).

Al termine della performance fatevi un nuovo giro nella giungla e tornate da Roger per

Per la serie: 'manteniamo le promesse' (K 16 - Aprile 1990 - pag. 78 riga seconda), ecco la soluzione '4x4' (integrale...!) dell'annasmo successo della Sierra, per la quale è opportuna qualche precisazione:

1. - Essendo un'avventura dinamica in cui oltre a Larry si controlla anche un personaggio femminile e nella quale il punteggio massimo è dell'ordine delle migliaia di punti (4000 contro le centinaia dei primi due Larry) si può intuire come, necessariamente, la presente soluzione sia un po' più lunga delle precedenti.

2. - Dal momento che si tratta della più breve soluzione possibile per realizzare il massimo punteggio (anzi, di più...) è consigliabile assumerla in piccole dosi per evitare di rovinarsi il piacere di scoprirla da soli.

3. - La soluzione è stata divisa in parti totali, ciascuna delle quali dovrebbe essere consultata solo dopo aver risolto le precedenti.

4. - I punti cardinali indicati nella mappa vanno interpretati come segue:

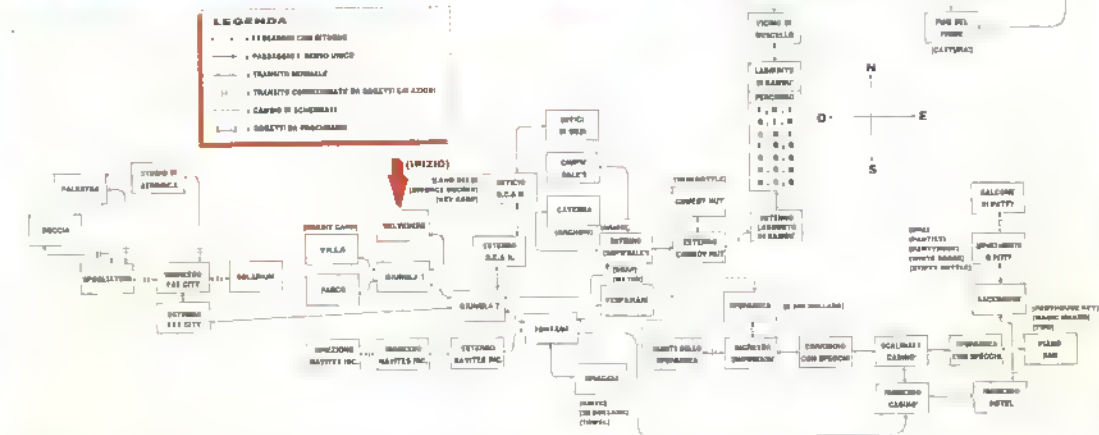
NORD = verso l'ALTO dello schermo
EST = verso la DESTRA dello schermo
SUD = verso il BASSO dello schermo
OVEST = verso la SINISTRA dello schermo

5. - Nel corso della soluzione, solo dove ritenuto opportuno, verrà indicato in inglese (mauscolo tra virgolette) il testo da digitare mantere, tra parentesi, verranno riportati i punti ottenuti dall'ultima azione e quelli totali, a titolo di controllo.

6. - Il motto dei video-avventurieri: 'Save early, save often...' è più che mai da tener presente.

The 'Larry 3' Solvers:
Al Lowe
Alessandro Diano
Angelo Camara
David Ward
Pietro Pozzi
Stefano Mosca
Ulisse Beretta
& the whole IST Service...

...grazie ai perversi suggerimenti dei quali è stata possibile la realizzazione della seguente...



Anuncio	Numero	Anuncio	Numero
The Punk Flamingo Disco	2	Froddi's Feral Bar-B-Q	12
Beach Watch-Best Of The Beach	8	Island Office and Voodoo Supply	13
The Comedy Hut	8	Panti-Of-The-Month Club	13
Nontoonyt Island Community Center	9	Dewey Cheatem and Howe	16
Island Computer Center	10	Witch Doctor Appearance Centre	17
Nontoonyt Casino Showroom/C.Tart	10	Piggli's Coffee Shop	18
Bippi's Island Liquors	10	Nontoonyt Nectarine Advisory Board	19
Dining Out	11	Fat City	23
Chip'n'Dale's Burlesque Review	12	Hurtz Rent-a-Bike	24

usale la chiave di Patti per recarvi al nono piano: "INSERT KEY INTO NINE" (4,1837).

Arrivati nella stanza della fanciulla, andate ai piedi del letto e versate da bere: "POUR WINE"; godevi la lunga scena d'amore (oppure premele F8 per saltarla: 500,2337) e, dopo la fuga di Larry, "divenitele" Passionale Patti!

PASSIONATE PATTI

Andate dietro il paravento sulla sinistra ed indossate le mutande (panties; 20,2357), il reggiseno (brassiere o anche bra; 20,2377), il collant (pantyhose; 20,2397) ed il vestito bianco (10,2407); prendete la bottiglia vuota ai piedi del letto (25,2432) e uscite.

Nell'ascensore: "INSERT KEY INTO ONE" e, quindi, recatevi al vostro Piano Bar.

Fermatevi sull'ingresso e prendete dalla lavagna-menu sulla sinistra il pennarello: "TAKE MAGIC MARKER" (50,2482); andate vicino al pianoforte (in alto) e prendete il ricipiente con le mance: "TAKE TIP JAR" (25,2507).

NEL "CNIP'N'OLE'S"

Recatevi al lavandino del vespasiani e riempire d'acqua la bottiglia (37,2544); quindi andate al "Chip'n'Dale's" e dale i \$43 delle mance al Martre (43,2587).

Nel locale sedetevi snlla sedia in basso a sinistra e, non appena Dale inizia il suo spettacolo, lanciategli le vostre mutande (100,2687); al termine dello show verrà a sedersi accanto a voi: guardatelo (1,2688), parlategli e chiedete gli anilo per trovare Larry: vi suggerirà un'azione che vi tornerà utile più avanti.

NEL LABIRINTO DI BAMBU

Quindi: "LEAVE DALE", "STAND"; nscite, procedete verso il labirinto di bambù e percorrelo secondo le direzioni cardinali indicate sulla mappa; circa a metà percorso, quando Patti inizia ad avere sete, bevelo l'acqua dalla bottiglia (20,2708) e finite il labirinto (100,2808).

VICINO ALLA CASCATA

Avvicinatevi al ruscello (SENZA cadervi dentro!) e bevelo nuovamente: "DRINK WATER FROM STREAM" (42,2850), procedete verso Nord e fermatevi vicino alla grande roccia sul bordo del precipizio.

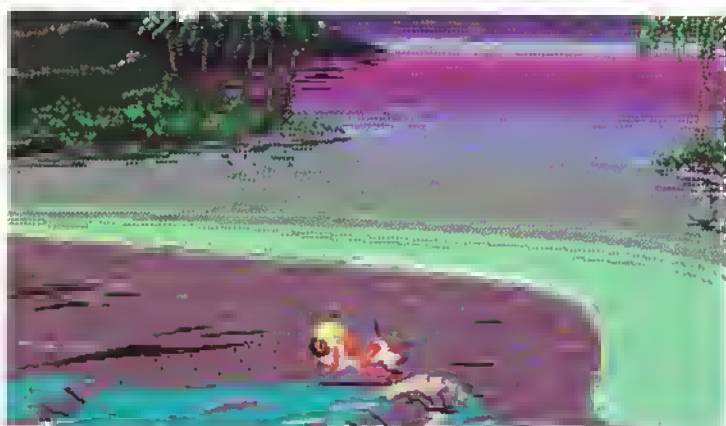
bug-bug-BUG IN LARRY 3!- bug-bug-bug

Nel suo estremo amore per i propri lettori, pensiamo che "K" sia la prima rivista a fornire una soluzione che consenta di ottenere un punteggio superiore al massimo teorico che, in Larry 3, è di 4000 punti.

Grazie, infatti, alla particolare perversione di uno dei soluzioni (A.C.; N.d.A.) si è scoperto che le azioni che danno punti vengono "permesse" solo una volta, ma con qualche eccezione... Giunti accanto alla cascata, di fianco alla grande roccia, provate ad eseguire quanto segue:

1. Toglietevi il collant: "REMOVE PANTYHOSE"; il segnapunti aumenterà di 15 unità.
2. Recatevi ad Est; Patti si rimetterà il collant.
3. Ritornate ad Ovest di fianco alla cascata.
4. Ripetete ad libitum dal punto 1.

È infuile come, iterando quanto sopra, non sia difficile immaginarsi un punteggio finale modello "4015 of 4000 points", o anche peggio...



Toglietevi il collant (15,2865), assicuratele alla roccia: "TIE PANTYHOSE TO ROCK" (40,2905) e calatevi dal precipizio.

Vi troverete su una sporgenza con due palme (palm tree); attampicatevi su quella di destra, prendete un paio di noci di cocco: "PICK COCONUTS" (25,2930) e scendete: "CLIMB DOWN".

Portatevi verso il basso dello schermo (nonoscele il profilo del "vegetale"?): "PICK SOME MARIJUANA" (10,2940) e, invece di fare ciò che pensate, ricordatevi che:

1. La marijuana è il nome inglese dell'hashish.
2. Cioè di una "sostanza" ottenuta dalle foglie della canapa indiana.
3. Le corde sono, anche, latte di canapa.

Fate una corda: "WEAVE A ROPE FROM THE HEMP" (100,3040), mettelevi snlla destra delle palme, lanciatele (throw) attraverso (across) il Canyon (20,3060) e legatela (tie) all'albero (20,3080).

Realizzate una cintura di sicurezza: "MAKE A SAFETY HARNESS" (50,3130) e usale la corda per attraversare il canyon: "USE ROPE TO CROSS CHASM".

CON IL CINGHIALE

Al termine dell'attraversamento procedete verso Nord; giunti nel nuovo schermo toglietevi il reggiseno (5,3135), metteleci dentro le noci di cocco: "PUT COCONUTS IN BRA" (45,3180) e, dirigendovi molto lentamente verso il fiume a Nord-Est, appena compare il cinghiale, lanciategli il reggiseno: "THROW BRA AT FERAL PIG" (100,3280).

NEL FIUME

Arrivati al fiume entrate in acqua (NON avvicinatevi alle rapide!), andate vicino al tronco sulla sinistra: "PULL LOG INTO CURRENT" (10,3290), "MOUNT THE LOG" (20,3310) e salvate il gioco.

LE RAPIDE

Affronterete così la sezione arcade nella quale si dovranno evitare i vari ostacoli (tronchi, rocce più qualche sorpresa...) presenti sul fiume; questi i suggerimenti:

1. Usale la lasteria invece dell'eventuale mouse.
2. Portatevi in basso allo schermo onde avere qualche istante in più per evitare gli ostacoli.
3. Se non siete abilissimi provvedete a salvare il gioco ogni 3/4 ostacoli, alternando fra almeno due salvataggi differenti in caso, inavveritamente, vi capiti un "save" subito prima di essere uccisi.

Al termine delle rapide (150,3460) Patti verrà catturata e portata in una gabbia sopra il penitonte (cannibali) dove ritroverà il suo amato Larry dai pettorali pulsanti (estruale...; N.d.A.).

Sopra il penitonte

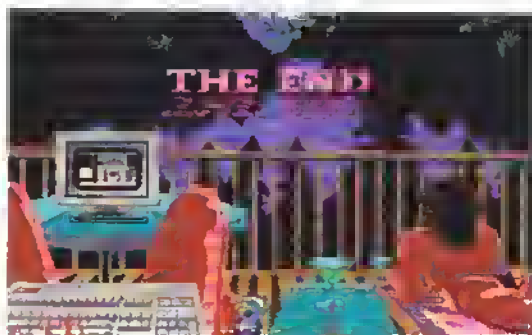
All'apparizione della stregona del villaggio, usale il pennarello: "USE MAGIC MARKER" (500,3960) per scappare dal videogame (!!!) e ritrovarvi all'esterno della Sierra-On-Line Inc. dove stanno "giando" Police Quest I.

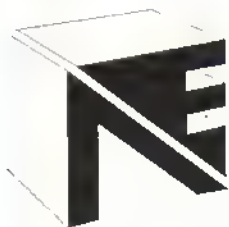
NELLA CAMERA ANTIGRAVITAZIONALE

Entrate negli stabilimenti e, ginnli nella Camera Antigraavitazionale, cercate di portarvi sopra la macchina in basso a destra e staccate la spina: "PULL THE PLUG" (40,4000).

Recatevi a Est sul "set" di King's Quest IV dove incontrerete Roberta Williams (se conoscete i giochi Sierra dovreste sapere chi è...), che proporrà a Larry di raccontare la sua vita attraverso i computer game!!

La scena finale (nella quale Larry programma "Larry I") presenterà un commento sulla vostra prestazione e concluderà degnamente uno dei capitoli migliori della storia del divertimento elettronico "made in Sierra".





NEWEL home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi professionale. L'unica regolazione esterne per risultati ancora migliori disponibili varie versioni

L. 399.000

AMIGA SELECTOR (Novità assoluta esclusiva Newel)

Così che inizia l'abitandare delle periferiche ed un esser per Amiga, nasce il problema che molti si allegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata in un'altra stampante, per questo nuovo il Newel ha creato questa nuova periferica che permette di collegare fino a quattro macchine interfacciate con: ad esempio Digital Taurus o video PanyView, DigView, Vyd e con Digitalization Tool (TanyView, ProSound) e ed in un accessorio serie AmigaFax e naturalmente le stampanti. Amiga Selector è dotato di un visualizzatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è molto utile come periferica di riserva. Lavora sulla porta parallela, anche in modalità di esempio per il VideoLink e si vede data da un solo multi-cavo. Appena entrante in possesso di questo utilissimo accessorio i clienti diranno che è indispensabile! L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica trasmissiva per tutti gli Amiga completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte dei software in commercio, compresi di manuale di istruzioni interni in italiano L. 19.000

AMIGA ACTION REPLAY

NOVITÀ

La prima cartuccia che non si sostituisce ma per Amiga 500/1000 si può optare di fissare permanentemente il software. Il maggior punto di prova ma in commercio i commentatori si dividono: gli uni di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi in bianco, video in bianco e nero. Permette di bloccare un gioco in un file e di farlo rimontare, registrare e riprendere in un file in memoria del medesimo gioco. Salvo una piccola spesa ideata l'utente in disco rimovibile e una serie di hardcopy e anche su stampante. Fornisce manuali italiani programmi e giochi. Potente Virus-detector, ripulisce il disco rigido da un monitor seriale e da un monitor di sicurezza. Questo è molto, molto di più, un effetto in Amiga Action Replay! Il tutto ad un prezzo eccezionale!

IMPORTAZIONE DIRETTA SOFTWARE APPLICATIVO PER AMIGA

Text & Image Present	L. 99.000
Letter 'A' V. 5	L. 109.000
Superbase 1	L. 109.000
Acquisizione V. 5	L. 109.000
File Painter 3	L. 109.000
Access	L. 95.000
High Works	L. 109.000

NEW FINALMENTE VIDEO II Lit. 499.000

Direttamente a video senza filtri senza passaggio in un tempo minimo le immagini in colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

PER LA LOMBARDIA

NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colori
- Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 x 156	384 x 288
320 x 312	384 x 564
640 x 256	768 x 288
640 x 512	768 x 564

- Cancori qualsiasi immagine IFF
- Salva in formato IFF
- Facile da usare e installare

Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa

SYNCO EXPERT - Versione III - NOVITÀ

Servolo solo per copie di sicurezza ad uso personale

ECCEZIONALE

Se hai l'Amiga ed un secondo drive e questo prodotto non puoi assolutamente perderti! Qualsiasi programma, originale o non, potrà finalmente di più copie da 1 a 1000. Ti spara qui ha si formano anche MS-DOS 3.51 MAC ATARI ecc. su dischi 5.25 fino a 800 kb e 1.44 mb. Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. La sua forza è un chip di microprocessore al microprocessore in quando qui ha si crea. Lit. 89.000 il solo esemplare. Lit. 269.000 il computer più un secondo drive con sconnettore IBM - IBM/AT/XT/XTX

SCANNER

Amiga - 133 da

NOVITÀ

L. 449.000

68030 - NOVITÀ

TELEFONATE

Nuovo chip Agnus
L. 138.000

Nord disk - GPV
telefonare.

TELEVIDEO AMIGA L. 199.000

NOVITÀ ASSOLUTA!

Possiede il televisore RAI direttamente dal tuo AMIGA con possibilità di stampa. Mani le in di mano!

ALIMENTATORE PER AMIGA 500

Finalmente un alimentatore sostituito in sicurezza per Amiga 500. NOVITÀ

MOUSE SELECTOR L. 29.000 NOVITÀ

Nota che permette di connettere alla porta I/O mouse dell'Amiga, contemporaneamente il mouse ed il joystick, a selezionare il piacere senza alcun costo extra. Lit. 29.000

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'intero per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, in alternativa per sicurezza. Lit. 119.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive IFF 1 in 1000 e viceversa. Il processore misura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni dei drive e internamente dopo un uso frequente, semplice e da installare non necessita saldature. Lit. 23.000

DISCONNECT

Per smettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta a girare su un apposito interruttore. Il cancello con memoria che il processore non può più gestire, che altri menu non funzionerebbero. Lit. 14.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, risolvendo tutti i problemi di incompatibilità con il software sempre e universalmente. Lit. 23.000

OFFERTAI

Hot-selector • Disconnect • Antiram
L. 59.000

SCANLOCK - GENIOCK NOVITÀ

Il nuovo drive magnetico genlock per tutti gli Amiga funziona in 5.25/1000/2000/2500. Il suo genlock è il primo Genlock in un quadrato. Il drive è in acciaio in Super-VHS. 2.5 Ben ram, LUNA CROMA V. C. banda passante fino a 5.5 MHz. Regolazione di livello, è possibile ad esempio cambiare da PAL a SECAM o viceversa. Ispirate nessun cavo in bianco in base di editing. Inoltre KEY DI T per Crona Key, Key Reverse, Normal Key, questo è molto di più quanto tiene con di non o MIPER - SCANLOCK.

OFFERTA LANCIO L. 3.990.000 + IVA

Sono disponibili vari tipi di mouse di ricambio per Amiga. Hard disk di varie marche.

DRIVE PER AMIGA IN OFFERTA LIMITATA

Drive esterno passante con disconnect in omaggio. Lit. 190.000

Versione interna A2000 da Lit. 179.000

COMPUMAIL® - GRUPPO NEWEL

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

SPIONAGGIO INDUSTRIALE

MIKE SINGLETON SPIEGA COME NON PRENDERE FREDDO IN MIDWINTER



Assicuratevi di conoscere le caratteristiche di ogni uomo della squadra. In questo modo potrete costituire le cellule migliori.

SPIRITO DI GRUPPO

Creare una squadra affidata è pressoché essenziale, anche se è plausibile sconfiggere gli Invasori solo con uno o due uomini, si tratta di una strategia molto rischiosa. Con una squadra di una dozzina di persone, si possono dedicare elementi

alle battaglie tra motosilite, altri al sabotaggio, qualcuno al "servizio reclutamento" e altri ancora all'attacco finale al Quartier Generale nemico.

Più rapidamente si riesce a reclutare un discreto esercito, meglio è. Nelle prime fasi del gioco può risultare utile dedicare tutti i componenti del gruppo al reclutamento. Facendo così si otterrà l'effetto "catena di S. Antonio". Se ogni uomo reclutasse anche solo due ulteriori membri, ad ogni turno le nostre fila raddoppierebbero.

È fondamentale ricordare i caratteri e i gusti personali dei nostri uomini. Il pilota di allante Gazzini, ad esempio, ha sempre il muso lungo ma un po' di compagnia femminile lo tirerà su di morale. Di conseguenza, Sarah Haddock o Virginia Caygill non avranno problemi nel convincerlo alla buona causa. Rujel, il cacciatore solitario, pur essendo un ottimo cecchino non si unirà a nessuno se non al suo discepolo, il giovane Davy Hart.

NEMICO A ORE 3

Il più grande pericolo per gli alleati è costituito dagli aerei nemici. È difficile identificarli dal cielo, specialmente se si sta virando lateralmente, quindi fate molta attenzione.

Il trucco sta nel manovrare i mezzi aerei dolcemente, eliminando le viali d'ala e le picchiate. Usate l'opzione "Guarda a Terra" brevemente e di rado, tenendo gli occhi all'orizzonte il più possibile. In questo modo si potranno identificare gli aerei avversari prima che possano fare del danno.

Usate tutti i missili aria-aria non appena possibile. Se gli aerei si avvicinano troppo le loro manovre secche possono far deviare i missili, e se cominciano a girarvi intorno non potrete più mirare correttamente.

Se un aereo dovesse riuscire ad avvicinarsi, conviene fare manovre brusche sino a che non riesca a riportarlo nel mirino.

Nola bene: volando bassi il terreno fornisce portanza extra e di conseguenza una maggiore velocità, ma oscura l'orizzonte, nascondendo gli aerei nemici dietro a colline e montagne. Cercate di trovare un compromesso tra velocità e sicurezza.



È fondamentale che Stark usi molto la mappa nelle fasi iniziali della sua ricerca di aiuto.

Midwinter è stato acclamato come uno dei più bei giochi dell'anno. Noi ne siamo rimasti favorevolmente impressionati e lo abbiamo premiato con un K Voto di 948. Il gioco all'inizio può sembrare un po' troppo complesso, rimanendo difficile anche dopo parecchie partite:

grazie al suo autore Mike Singleton siamo riusciti a mettere insieme qualche strategia vincente.

INNOCUO O CACCIATO?

I bombardieri e i ricognitori nemici pattugliano i cieli di Midwinter, alla ricerca della vostra squadra. Naturalmente, la loro attività è più intensa mano a mano che vi avvicinate al quartier generale avversario a Sh-



I cecchini non attirano l'attenzione dei ricognitori, a meno che non siano in campo aperto.

ning Hollow, ma hanno anche l'ordine di cacciare e sopprimere i membri più pericolosi dell'FVPE.

Il capitano Stark è l'uomo più pericoloso, e verrà cacciato costantemente sino alla fine del gioco. All'alba esprimerà della scala, la signora Randles e i due bambini verranno attaccati solo sporadicamente dagli aerei. In generale, i civili hanno una bassa priorità nella lista dei piloti nemici, mentre i più alti ufficiali dell'FVPE sono i bersagli favoriti.

Inoltre, meno notevole è il veicolo da voi impiegato, minore sarà la probabilità di essere attaccati. I cecchini attirano meno attenzione di tutti, seguiti dagli scalari, gli allanti e le motosilite, che attirano stormi di aerei.

SULLA PISTA

Lo sci fuori pista è l'ideale sulle leggere pendenze, dove una volta raggiunta la velocità adatta riuscite a correre per chilometri, con i rallentamenti per la neve compensati dalla rapidità delle discese. Cercate la traiettoria più "liscia" ogni volta possibile, anche se comporta una deviazione: la mappa topografica è l'ideale per scegliere i percorsi.

Sulle montagne, non provate a percorrere grandi distanze in salita: a meno che non siate in mezzo a una moltitudine. Scendendo, dovreste cercare di usare nei canali piuttosto che sulle vette. Andate più veloci a rischio di meno. Sui pendii più ripidi il problema diventa (come nella realtà) riuscire a innalzare. Anche se tirare indietro il mouse neppure qualcosa d'effettivo, non è sempre sufficiente per impedire un capotombolo vicino al fondo valle. La tattica migliore è di "tagliare" orizzontalmente la pista zigzagando il più possibile.

La tecnica per affrontare gli aerei nemici dipende dal terreno in cui si si trova. Se vi trovate su di una ampia pianura impraticabile il inclin si spara come dei pazzi. Su una lingua di discesa, può essere meglio continuare a scendere. Alla massima velocità (circa 70 mph) si riesce a "seminare" l'aereo, le cui manovre sono ostacolate dal terreno. Fermandosi, in montagna potrebbero ostacolarvi nel prendere la mira.

Un'altra tattica utile è di impiegare gli alberi come indicatori, dirigendovi verso di essi non appena possibile. A questo punto, se dovete sentire il rumore di un veicolo nemico potete arrampicarvi guadagnando una posizione vantaggiosa dalla quale sparare.

Se pensate di usare le bombe a mano, assicuratevi di essere in cima a una collina. Non a' niente di peggio che dare la caccia ad un veicolo nemico che non riuscite a raggiungere perché sta salendo un pendio più rapidamente di voi. Attaccare dall'alto su una collina indifesa è molto, molto meglio! Non dimenticate di mettarvi al riparo non appena lanciata la bomba.

OUI KRISTIANSEN... Il professor Kristiansen è l'unico personaggio in grado di mandare una richiesta d'aiuto via radio. Facendo questo, si possono reclutare sino a 4 nuovi elementi. Purtroppo, bisogna prima riuscire a reclutare Kristiansen e farlo arrivare a una stazione radio.

Il litigioso professor è illudibile qualsiasi autorità, compresa quella del capitano Stark e dei suoi ufficiali. Il suo nipotino, Davy Hart, la sua ragazza Jenny o l'insegnante di sci Virginia Caygill sono invece candidati probabili per reclutarlo.

Sfortunatamente Kristiansen non è molto bravo ad andare sugli sci, si stanca e si ferisce con facilità ed è pure uno dei bersagli preferiti degli attacchi aerei avversari. Per farlo arrivare sano e salvo a una stazione radio bisogna caricarlo su una motosilitta. È una buona idea portarlo come passeggero, poiché la frequenza degli attacchi nemici dipende unicamente dal pilota del mezzo, e quindi può essere un ottimo metodo per fargli superare la copertura aerea avversaria (sempre che il pilota della slitta sia un tipo piuttosto innocuo).

SOSPESI NEL VUOTO

Le valli sono un bel problema quando si vola. La portanza diminuisce rapidamente e, a meno che non siate piloti esperti, sarà costretti ad atterrare dopo una breve distanza. Ego, andate da A a B richiede un minimo di pianificazione. Seguite le cime delle montagne anche se ciò implica una deviazione, e quando dovete attraversare una valle assicuratevi di farlo nel punto più sicuro.



Gli allanti sono ottimi mezzi di trasporto aerea, anche sulle alte distanze - sempre che siate sufficientemente abili.

ne superiore si possono trovare alcuni allanti. Da qui si possono raggiungere rapidamente le cime di Thunder Bay. Arrivati alla costa, viandate verso sud si possono seguire le valli sin quasi al quartier generale nemico - se riuscite a sopravvivere al viaggio.

Superare le acque in aerea è difficile. Non c'è portanza, così bisogna guadagnare quota saltando da un'isola all'altra. Ci sono degli scogli solitari lungo tutta la costa. Usando la spinta fornita da questi isolotti ci si può alzare e rimanere alti e piedi asciutti!

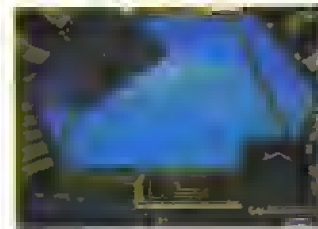
RAGGIUNGERE UN GARAGE

All'inizio del gioco, il capitano Stark si trova nel bel mezzo di un'unità nemica. Si trova sugli sci, e possiede solo un fucile e qualche bomba a mano per eliminare le truppe e gli aerei avversari.

Anche se Stark può resistere al combattimento (e impartire un notevole danno all'unità), le prime ore sono cruciali per reclutare altri elementi - Stark si deve muovere in fretta.

Consultate la mappa per trovare il garage più vicino e raggiungetelo non appena possibile. Evitate i mezzi nemici piuttosto che affrontarli, limitandovi solo per sparare all'aereo che perseguita continuamente Stark. Una volta arrivati al garage, saltate sulla motosilitta che troverete e correte a reclutare nuovi membri per la vostra squadra. Polate "divertirvi" con i nemici più tardi.

Se non c'è nessun garage a una distanza accettabile, un allante farvi superare rapidamente a Stark anche i terreni più difficili, quindi dirigetevi alla più vicina unità. Durante il viaggio verso la vetta, Stark potrà riposarsi prima del decollo, un ulteriore bonus.



Impadronitevi di tutte le motosilitte inontrate. Saranno fondamentali per la mobilitazione delle vostre truppe.

Grazie a Mike Singleton e alla Microprose per i consigli. Nei prossimi mesi TNT pubblicherà altri consigli per questo stupendo gioco... arriverete.

DAL PET ALLA MAELSTROM

Mike Singleton oggi viene considerato un veterano della programmazione, grazie al suo lavoro su alcuni dei giochi più spettacolari dell'ultima decade. Con *Midwinter*, la sua reputazione sembra resistere alla prova degli anni.

Come molti altri programmatori d'alta qualità, Mike comincia a lavorare con i computer per hobby - all'epoca era un insegnante di inglese. Dopo aver giocato con diversi PBM (giochi via posta) americani per qualche tempo, giunse alla conclusione di essere in grado di creare un sistema di gioco migliore di quelli americani.

Usando un PET delle Commodore come mediatore, Mike lanciò il suo PBM *Starford*, una affascinante battaglia per il controllo della galassia. Fra le sue caratteristiche, ce n'era una che permetteva all'imperatore Galattico di giocare gratuitamente sino a che non veniva spodestato da un altro giocatore.

Quando gli innovativi ZX80 e ZX81 di Clive Sinclair apparvero sul mercato, Mike fu uno dei primi acquirenti. Per lo ZX81 con 1K scrisse una compilation di giochi - inizialmente con una certa originalità "Game Pack No.1" delle Sinclair Research, che lo vendette insieme alla macchina.

Con quel gioco Mike fece abbastanza soldi per permettersi l'abbandono della sua posizione di docente e dedicarsi a tempo pieno alla programmazione. Alcuni dei suoi primi lavori furono *Snakepit*, *Shadowfax* e *Siege* per il VIC-20, e la prima gioco a bersaglio (per cui servivano degli occhiali colari) che avevano l'idea del 3D, intitolata *3D Deep Space* e compatibile con il computer BBC.

Poi venne il lavoro che lo rese davvero famoso: *Lord of Midnight*, un gioco di ruolo per ZX Spectrum che ottenne ottimi risultati per la sua grafica, vastità e profondità di gioco. Poco dopo ne venne anche pubblicato il seguito, intitolato *Doomdark's Revenge*.

Midwinter, sviluppato dalla società di Mike (la Maelstrom Games), è stato prodotto nell'arco di quattro anni. Il codice di base occupa 150K, e ci sono 400K di grafica compressa. La Maelstrom è riuscita a ottenere l'incredibile rapporto di compressione di 3:1, il che significa che le dimensioni reali della grafica sono di 1.2 Megabyte.

Il nuovo progetto della Maelstrom è una versione computerizzata di *Starford* in cui il computer controlla gli altri giocatori. Se raggiungerà gli stessi livelli di *Midwinter*, c'è da aspettarsi col lato sospeso.

SEMPRE AVANTI

Tenete in gran considerazione ogni motosilitta che trovate - sono poche e necessarie per muoversi rapidamente. In particolare, osservate attentamente la mappa prima di ogni spostamento. La motosilitta si sposterà se le sentite troppo rapide, quindi conviene tenerle sempre più in piano possibile. Se siete costretti ad attraversare un terreno particolarmente impervio, consultate la mappa fotografica per trovare la strada più semplice. Infine, se proprio dovete risalire un pendio, fate lo frontalmente. Non andate molto veloci, ma almeno non vi rovesciate.

La tattica nelle battaglie è più che altro una questione di gusto personale. Personalmente, preferisco impiegare il suono direzionale dei veicoli avversari per allineare le mie armi. In questo modo sparate a un nemico e distruggete prima ancora di poterlo vedere! I aiutanti sono ideali

con questa tecnica, poiché posseggono un radar direzionale più ampio nel loro sistema di mira, che vi concede un ampio margine di errore.

La cosa fondamentale in battaglia è distruggere il nemico prima che questo possa rispondere al fuoco. Le motosilitte nemiche impiegano un certo tempo a trovarvi, quindi dovreste essere in grado di vederle nei vostri mirini prima che queste possano sparare un colpo. Una volta che avete lanciato un missile, però, il tempo necessario per mirarvi si accorcia notevolmente, quindi assicuratevi di mirare bene, altrimenti esploderete nel giro di pochi attimi.

I missili nemici possono essere confusi con manovre molto brusche - curve strette, accelerazioni rapide, frenate d'emergenza. Ancora una volta è importante mantenerli su terreno piano, scegliete il campo di battaglia attentamente. Cominciare battaglie importanti su terreno inadatto potrebbe costarvi un veicolo.

LO SCOPO FINALE

Attaccare il quartier generale nemico non è mai facile, indipendentemente dal metodo scelto. Comunque, ci sono alcune cose da tenere a mente.

Assicuratevi di avere un sacco di dinamite prima di raggiungere Shining Hollow - là non ne trovate altra, e non potreste distruggere l'edificio all'interno.

Non tentate di fare tutto il percorso sugli sci. È un viaggio molto lungo che slancherebbe persino il migliore degli sciatori.

Arrivare in aerea dalla Sierra Madre è possibile, ma avete bisogno di un pilota veramente eccezionale. Ricordate che gli attacchi aerei si intensificano con l'avvicinarsi a Shining Hollow, e potreste finire i missili. Se ce ne fosse bisogno, potete cambiare alianti ad una delle stazioni di teleferica strada facendo. Il vantaggio è che non avete a che fare con le truppe di terra in fase di avvicinamento.

Andare in motosilitta richiede una pianificazione del percorso molto attenta. Bisogna tenere a mente tre fattori. Primo, tenersi in piano. Secondo, cercare di aggirare le unità nemiche in avvicinamento. Terzo, bisognerà andare a rifornirsi di carburante strada facendo. La rotta lungo la costa sembra offrire la migliore combinazione di fattori. Infine, scegliete con attenzione il pilota: anche se Stark è un ottimo guidatore, è uno dei bersagli preferiti degli attacchi aerei. Sarà meglio scegliere qualcuno meno appariscente ma altrettanto abile nella guida veloce.

68000

the ONLY name

e dintorni...

**VOLEVAMO CHIAMARCI
"68000 anni più avanti..."
MA NON CI AVREBBE CREDUTO NESSUNO.
INFATTI, SIAMO AVANTI SOLO DI QUALCHE ANNO!**

PC ENGINE (in esclusivo nazionale) Lit. 450.000

**CO ROM per PC ENGINE
"un CD per giocare e per ascoltare" Lit. 850.000**

SEGA MEGA DRIVE (in esclusivo nazionale) Lit. 550.000

ATARI LYNX Lit. 349.000

Tutti i prezzi sono IVA compreso.

WHO ELSE?!

68000 e dintorni s.r.l.

Via G. Washington, 91 - 20146 Milano

Tel. 02/4231035 - Fax 02/4230633 (24 HRS)

NUOVI MONDI

LA RECENSIONE DELL'ATTESISSIMO ADVENTURE DELLA US GOLD/LUCASFILM

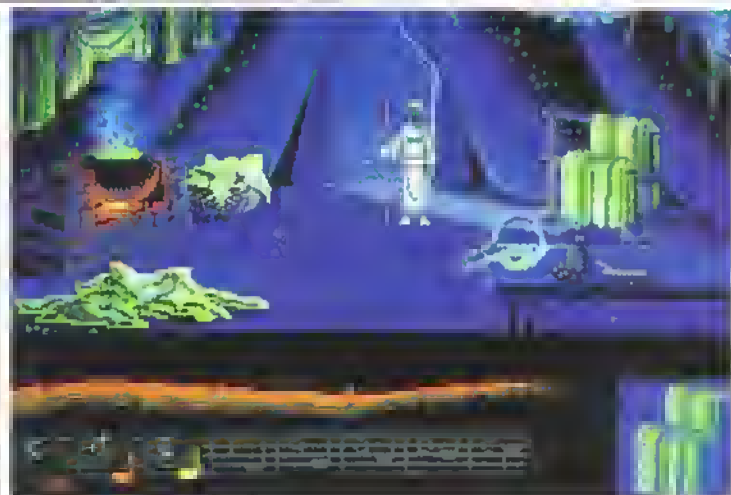
LOOM

Finalmente è arrivato. Loom è un gioco creato da un ex programmatore/progettista della Infocom, responsabile di alcuni dei suoi giochi migliori e pubblicato dalla Lucasfilm, famosa per averci regalato bellissimi giochi tra cui ricorderete senz'altro Zak McKracken e Indiana Jones and the Last Crusade.

Presentandosi con simili referenze, vi aspettate un gioco veramente speciale, cosa che in un certo senso è. Ma bando alle ciance, e cerchiamo di esaminarne pregi e difetti...

LE BUONE NOTIZIE

Brian Moriarty e la Lucasfilm hanno preso il tipico stile dei giochi Sierra e hanno cercato di migliorarne la qualità e la giocabilità. Innanzitutto hanno eliminato l'input da tastiera creando un gioco in cui l'azione sullo schermo riveste la massima importanza. Gli unici altri oggetti presenti sullo schermo sono le eventuali icone sul fondo che hanno lo scopo di mostrare gli



oggetti più importanti vicino al cursore e un pentagramma usato per suonare una serie di note che formano un incantesimo.

Questo modo originale di usare la magia mette in luce un altro ottimo aspetto di Loom: la trama. Sebbene l'umorismo che traspare da certi dialoghi

La capanna di Fletcher - Si è presa cura di voi per anni e adesso è diventata un uccello! Forse ha lasciato qualcosa di utile qui attorno. Qui è dove trovare le prime sequenze musicali per poter lanciare i primi incantesimi.

sia leggermente forzato, Moriarty è riuscito a creare per Loom un'ottima ambientazione con il semplice espediente di registrarla su nastro.

La cassetta è veramente notevole. Come ha dichiarato Moriarty, "Questa non è la solita sciocchezza," e con l'esperienza della Lucasfilm alle spalle in

LOOM SFIDA LA SIERRA?

Molti lettori di K sanno che la Sierra On-Line, famosa per i suoi King's Quest, Police Quest e Leisure Suit Larry ha ottenuto un enorme successo grazie alla combinazione di grafica animata e input testuale. Il sistema offerto dalla Sierra comporta un input limitato a ottime schermate e una miriade di posti da esplorare.

E' ovvio che Loom sia stato influenzato dai titoli della Sierra, ed è altrettanto ovvio che Brian Moriarty e la Lucasfilm abbiano cercato di fare meglio. Ci sono riusciti? Ecco il raffronto.

- La grafica di Loom è certamente all'altezza delle migliori schermate della Sierra, a volte migliore. La gestione del video invece si presenta molto diversa: quando il giocatore si avvia al bordo dello schermo si ha uno scorrimento, mentre nei giochi della Sierra l'immagine si dissolve e ne viene caricata un'altra. Questo velocizza leggermente il gioco, specialmente se si usa il tasto per abolire lo scorrimento e "staccare" immediatamente sulla nuova immagine.

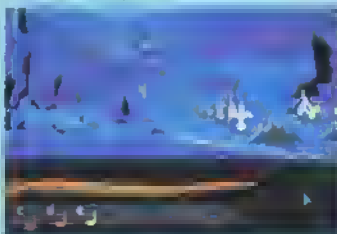
- I giochi della Sierra sono spesso criticati (giustamente) per la loro lentezza, specialmente se succedono molte cose contemporaneamente sullo schermo. Questo è vero anche per Loom, benché in misura minore. Non c'è nessun comando per "velocizzare" l'azione (mentre è presente nei giochi Sierra) ma non se ne sente troppo il bisogno.

- Entrambi i sistemi utilizzano degli intermezzi animati che rendono più piacevole e completa la storia ma che, una volta visti, perdono il loro interesse. Loom ne ha di più della maggior parte dei giochi Sierra, ma durano meno e si possono saltare premendo il tasto di Escape.

- Entrambi i sistemi consentono di dare un nome alle parole salvate.

- Il suono è simile se si utilizzano schede musicali eggettive, con Loom leggermente avvantaggiato. Se si utilizza l'altoparlante interno, il sonoro di Loom è decisamente migliore.

Chiunque abbia giocato qualche gioco della Sierra troverà delle strane rassomiglianze tra Loom e i suoi più famosi concorrenti. Sia in Loom che in King's Quest IV per esempio, c'è una sequenza in cui il giocatore cade da un molo e nuota fino alla spiaggia. L'animazione è quasi identica. Evoluzione convergente? O forse con queste imitazioni intendevano rendere un doveroso tributo alla concorrenza?



Loom presenta una gestione grafica attenta. La scala delle schermate nei giochi della Sierra tende a rimanere invariata. Loom invece è un po' come un film, è molto più variata nella presentazione delle locazioni sullo schermo. In questa foto, il personaggio sta scendendo lungo il fianco di una montagna e improvvisamente lo schermo cambia avvicinandosi ad una locazione più interessante e dettagliata.

In più, in quelle locazioni in cui il personaggio può camminare in lontananza, la figura assume le dimensioni più appropriate a seconda della distanza, diversamente dai giochi della Sierra in cui il personaggio aelmain rimane della stessa dimensione anche allontanandosi dal giocatore.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	GIUGNO
AMIGA	prezzo nc	GIUGNO
PC	prezzo nc	USCITO

PAESAGGIO92

Se le splendide locazioni grafiche fossero state più numerose questo gioco si sarebbe avvicinato ancor più al 100%. Ottima resa delle prospettive quando il personaggio cammina in lontananza.

INCONTRI70

Non c'è molto da fare, quando si incontra qualcuno, eccetto ascoltare cosa ha da dire e la musica che suona.

IMPEGNO79

Questi troppi facili per gli esperti, ma non troppo difficili per i principianti. Comunque a un vero peccato che non ci sia più venale negli enigmi. Si ottiene di più con la perseveranza che con l'ispezione.

SISTEMA90

Ottimo, ma è lungo andare la semplicità di gioco così come ad alcuni ripetitiva.

K VERDETTO 845

Loom è quasi un sicuro vincitore, ma è un po' troppo facile e la mancanza di varietà nel gioco non è compensata dalla bontà della narrazione.



Una gran differenza tra Loom e i giochi della Sierra è il modo in cui potete muovervi attraverso lo schermo. La maggior parte dei giochi Sierra contiene diversi punti di entrata/uscita in ogni locazione, mentre Loom tende ad essere più limitato. In molte locazioni si può attraversare lo schermo da sinistra a destra ma non dall'alto in basso. A volte ciò può generare confusione, specialmente in Crystalgarden dove i palazzi di vetro presentano molteplici livelli, alcuni dei quali accessibili solo dopo un bel po' di ragionamento laterale. Naturalmente si potrebbe pensare che si tratti di un enigma da risolvere, ma il più delle volte sembra degenerare nell'illogicità. In questo schermo, per esempio, non si può entrare nello capanna in alto a destra ma ci si può muovere solo a destra e a sinistra.



...qui invece potreste pensare di camminare direttamente verso la sfera di cristallo. Sbagliato!

fatto di produzioni multimediali non sorprende affatto che tutto ciò sia vero. E piacevole da ascoltare (purtroppo è in inglese) e suclassa ampiamente le registrazioni fornite con altri giochi che abbiamo avuto occasione di sentire. E molte finisce l'ambienalizzazione al gioco.

Sebbene Loom possa essere giocato subito senza dover imparare valanghe di comandi e leggere interminabili racconti (grazie al nastro e all'ottimo stile di gioco) la complessità della storia è notevole e non può essere riassunta in poche righe. Diciamo soltanto che le cose si stanno mettendo male e che nei panni del giovane Bobbin bisogna rimettere a posto il mondo alla ricerca di sequenze composte da quattro note che possono essere usate per risolvere determinati enigmi suonandole davanti a oggetti o persone appropriate.

La parte grafica e sonora del gioco è perfetta quanto il nastro - ottima da vedere e da ascoltare (chiaramente se avete una scheda musicale montata sul vostro PC, ma anche i soliti "beep" provenienti dall'altoparlante inteso sono meglio del solito).

...E QUELLE CATTIVE

Il rovescio della medaglia è rappresentato dallo schema di gioco. L'interfaccia è talmente semplice che l'esplorazione di una nuova locazione si riduce a poco più che muovere il puntatore lentamente su e giù per lo schermo aspettando che qualche icona sul fondo lampeggi. Quando ciò succede vuol dire che abbiamo trovato qualcosa. Cliccando due volte sull'oggetto Bobbin si porterà nelle sue vicinanze in modo da (a) farne apparire il nome sotto l'icona stessa e (b) se richiesto, lanciare incantesimi sul medesimo.

Tutto qui. La parte "riflessiva" del gioco consiste nel segnarsi le sequenze di note scoperte e nel cercare di capire a cosa servono e quando debbano essere

usate. Combinare questo al fatto che alcuni enigmi sono straordinariamente semplici e altre una notevole svalutazione in termini di varietà e difficoltà.

Loom è frustrante perché quasi perfetto. La combinazione fornita dalla cassetta, dalla superba animazione, dall'ottimo suono e da una trama consistente è potenzialmente vincente in giochi di questo tipo. Ma, purtroppo, manca una maggiore interazione con l'ambiente e i personaggi che lo popolano. Ciò non significa che si senta il bisogno di un input testuale, ma con la semplice aggiunta di un paio di icone-comando e, per esempio, la possibilità di selezionare e controllare un certo numero di personaggi diversi si sarebbe ottenuto qualcosa di veramente speciale. Così com'è, il gioco è adatto sostanzialmente ai giocatori più giovani e agli avventurieri meno esperti, e la scelta quasi certamente insoddisfatti tutti gli altri.



Ci sono diversi personaggi da incontrare in Loom, ma l'interazione con essi è molto limitata. In questa caso, comunque, l'arrivo di questi pastori è accompagnato dal suono di un nuovo motivo (dono l'instabilità). Potrebbe essere utile, ma? Loom differenzia i vari personaggi che parlano mostrando i loro dialoghi in diversi colori: molto utile e quando ce ne sono parecchi sullo schermo contemporaneamente. Comunque sarebbe stato piacevole incontrare qualcuno che girasse per le locazioni e prevedere la possibilità di un paio di icone-comando per attaccare bottone. Invece i personaggi risultano soffocati dalla mancanza di interazione.

IMPARIAMO LE MELODIE

In Loom non si lanciano incantesimi, ma si "tessono" sequenze di note. Una melodia (o "trama") è una sequenza di quattro note (o "tiri"). Ogni nota viene suonata usando un *Distaff* ("spola"), che si trova all'inizio del gioco e mena che non sia completamente incapaci, rappresentato insieme a un pentagramma in fondo allo schermo.

Comporre melodie è la stessa cosa che preparare incantesimi, solo che tutto succede musicalmente. Invece di mischiare lingue di fuoco, ali di pipistrello e code di lucertola si suonano, ad esempio C D A B (l'equivalente di "Do, Re, La, Si" secondo la notazione anglosassone, NDR). Se ci si trova vicini a un oggetto (indicatedo dall'apparizione della sua icona e del nome in fondo allo schermo), la melodia può avere un certo effetto.

Ci sono però delle limitazioni. Inizialmente - come si vede chiaramente dalle schermate - non tutte le note sul pentagramma sono illuminate e disponibili. Come avviene per gli incantesimi, più esperienza si accumula, più note si possono suonare e di conseguenza più melodie si possono comporre. Non sempre una melodia sortisce l'effetto desiderato sebbene, in generale, il programma tende a non lasciar suonare quelle inappropriate.

MELODIE ROVESCIATE

Le melodie in Loom si trovano come gli incantesimi negli altri giochi: esplorando. Le sequenze di note appaiono quando certi personaggi fanno la loro comparsa o quando si clicca su alcuni oggetti. Ci sono però melodie che non possono essere trovate in questo modo: sono le cosiddette "melodie rovesciate". Loom infatti permette di lanciare incantesimi, pardon, suonare melodie alla rovescia. Questo effetto si ottiene suonando le note in ordine inverso (salvo per le melodie palindromiche, quelle che non cambiano se lette alla rovescia, come "DCCD"). Avrete comunque bisogno di suonare diverse melodie rovesciate durante il gioco e, siccome non si trovano in giro, si dovranno ricavare da quelle precedentemente incantate. Il loro scopo non è difficile da intuire: se si trova una melodia che tinge gli oggetti di nero con molta probabilità li farà sbiancare se la suonate alla rovescia.

LA PRATICA RENDE PERFETTI

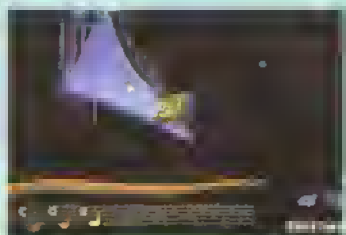
Infine, l'esperienza è tutto in questo gioco. Sebbene ci siano diverse occasioni in cui non è necessario suonare una melodia per risolvere un problema, più suonate, più saranno le possibilità di ottenere nuove note da usare con il vostro distaff.



Esercitatevi a suonare ogni volta che ne avete la possibilità, anche se non vedete nessuna ragione apparente per farlo. Ciò potrebbe aumentare il vostro livello d'esperienza e permettervi di ottenere una nota in più da utilizzare con il vostro distaff.



Ecco il perfetto esempio di una melodia rovesciata. Questa ostacola l'impedire di attraversare il mare. Quando gli si clicca sopra con il mouse emette una melodia: chissà, forse una melodia rovesciata potrebbe essere la soluzione al nostro problema?



Con la musica si può influenzare qualsiasi cosa appaia nel pannello delle icone - e non sempre si tratta di un oggetto. Qui ci apprestiamo a richiudere l'oscurità con una melodia che abbiamo sentita in una locazione poco distante.

Il mondo di Dragonlance è già stato portato su computer con *Heroes Of The Lance* e, più recentemente, con *Dragons Of Flame*, perciò molti si chiederanno dove stia la novità.

La differenza principale è che *Champions Of Krynn* è un gioco di ruolo, dove gli elementi arcade sono del tutto inesistenti: buone notizie quindi per coloro che preferiscono riflettere e pianificare piuttosto che esercitare i loro riflessi.

Champions Of Krynn è ambientato subito dopo la fine delle Guerre delle Lance. Sebbene le forze del male siano state sconfitte e disperse e quelle buone (le nostre) siano tornate pacificamente alle loro case, nei pochi avamposti rimasti c'è ancora bisogno di uomini che combattano le ultime sacche di resistenza. L'obiettivo è di organizzare una compagnia di avventurieri con cui difendere alcuni avamposti di confine.

Il compito iniziale è come al solito quello di generare i personaggi della compagnia: questi possono essere scelti tra sette razze, ognuna delle quali presenta caratteristiche peculiari. I nani delle colline, ad esempio, resistono bene alla magia e, grazie alla loro statura, sono in grado di evitere i colpi di occhi e giganti, mentre i kender posseggono l'innata abilità di battersi degli avversari più intelligenti mandandoli su tutte le lune. Come al solito gli attributi primari (Forza, Carisma, ecc.) vengono poi generati casualmente per ogni personaggio. Gli attributi possono però essere modificati a richiesta,

Lo schermo di combattimento pseudo-tridimensionale mostra tutti i componenti della compagnia e i nemici in posizione di attesa.

Se ci si sente particolarmente pigri basta semplicemente selezionare il combattimento automatico: in questo modo il computer si occuperà della battaglia scegliendo le azioni (per lui) più appropriate. Questa opzione risulta molto utile all'inizio in quanto permette di studiare i risultati dei vari comandi e di apprendere quale tattica dia più possibilità di sopravvivenza. Ma man mano che i maghi salgono di livello e diventa importante lanciare adeguati incantesimi, il combattimento automatico perde il suo fascino e le manovre manuali diventano l'ordine del giorno.

Nella migliore tradizione dei giochi di ruolo, se un colpo va a segno il personaggio che lo riceve perde dei punti-vita. Se i punti-vita di un personaggio raggiungono lo zero (e ciò può capitare anche al di fuori dei combattimenti, come nel caso di avvelenamenti, ecc.) questo viene e non può più continuare la betteggia. Se i punti-vita scendono sotto lo zero il personaggio comincia a perdere molto sangue, e non solo: il personaggio deve speciare un lupo di combattimento per bendarlo e salvargli la vita.

Dopo ogni vittoria si trova solitamente un bottino da dividere, che spesso consiste di ermi e armature in gran quantità, vendibili al più vicino avamposto. Gran parte degli oggetti non ha valore, ma le armature (ad esempio) rendono parecchio, quindi è necessario saper scegliere quali oggetti raccogliere per una futura

quattro diverse forme: memorizzabili nella mente di un personaggio, scritti in un grimoire o su una pergamena oppure insiti in una bacchette magica. Ai livelli più alti sono disponibili circa 60 diverse magie, ma per conoscerne memoriz-

PIANO DELLE USCITE		
C64	1.59000d	USCITO
AMIGA	1.59000d	In preparazione
PC	1.59000d	USCITO



Champions Of Krynn - l'ultimo della serie AD&D della TSR/SSI.

zare solo un numero limitato è richiesta una selezione oculata.

Soltamente i chierici lanciano incantesimi di cure e protezione mentre i maghi, avendo accesso a un numero maggiore di magie, possono sbizzarrirsi creando nubi di ghiaccio e palle di fuoco. I maghi dalle vesti rosse e quelli "bianchi" possono lanciare molti incantesimi, ma ogni categoria è dotata di una serie particolare di magie che riflette l'allineamento morale. Gli incantesimi Rossi tendono ad essere più aggressivi, mentre quelli Bianchi più passivi. Tutto questo non può rendere che una pallida idea della profondità del gioco. Il programma può sembrare simile a molti altri giochi di ruolo agli occhi di chi non conosce il mondo di Krynn e in generale le meccaniche di AD&D, ma per il giocatore che pretende un certo spessore di gioco e un'accurata attenzione ai dettagli *Champions Of Krynn* risulta irresistibile e totalmente coinvolgente. Il livello di difficoltà permette un avanzamento progressivo nel gioco con molteplici mostri e poteri da scoprire.

CHAMPIONS OF KRYNN

permettendo al giocatore di adattare il personaggio ai propri gusti: un'opzione che offre grandi opportunità di bereare!

In seguito si decide la classe e l'allineamento di ogni personaggio. Le classi sono numerose, e vanno da guerriero e mago, da chierico a ranger. Alcune razze, come quella dei mezzelfi, possono appartenere a classi multiple come chierico/guerriero/mago permettendo una maggiore flessibilità a prezzo di un più lento avanzamento nei livelli.

Una volta creata la compagnia ci viene assegnata la missione di liberare la città di Thoul dalle forze nemiche, e presto l'atmosfera comincia a scaldarsi essendo il luogo suddetto popolato da numerosi mostri e soldati nemici.



Guerria! A volte il combattimento può diventare molto intenso in questo avventura.

**Direttamente dalla saga
di DRAGONLANCE
una nuova epica della
SSI/US GDL**

vendita, evitando di sovraccaricarsi di peso inutile. Accamparsi dopo una battaglia dà alle compagnie la possibilità di riposarsi e curare le ferite, memorizzare incantesimi, visionare le proprietà dei personaggi e cambiare alcune opzioni di gioco quali l'ordine di marcia, la velocità, ecc. Oltre a tutto questo, accamparsi fornisce l'occasione per salvare la situazione.

Quando un personaggio accumula un numero sufficiente di punti-esperienza è tempo di dirigersi alla locale palestra, dove si aumenta il proprio livello acquisendo un numero maggiore di punti-vita e, per i maghi, la capacità di incrementare il numero e la potenza degli incantesimi.

Lanciare incantesimi inizialmente può apparire tremendamente complesso, ma con un po' di pratica tutto si semplifica. Gli incantesimi possono essere lanciati da maghi, chierici e guerrieri di livello elevato e si presentano sotto

PAESAGGIO

La grafica è standard, con poche variazioni di scenario a bassa animazione, ma il terreno di gioco molto esteso permette lunghe esplorazioni. Ci sono alcune incongruenze rispetto ai romanzi.

INCONTRI

Troverete un sacco di personaggi da aggiungere alla vostra compagnia. Preziose informazioni si trovano nella biblioteca, sentite in taverna o nel diario di viaggio.

IMPEGNO

Un gioco di ruolo ben bilanciato, pieno di elementi strategici per tenere vivo l'interesse del giocatore.

SISTEMA

Non si può riciclare un gioco salvato fino a quando tutti i personaggi non sono morti, ma a parte questo il sistema di gioco è ben progettato e facile da usare.

K-VOTO 850

Senza dubbio un classico per qualsiasi avventuriero amante dei giochi di ruolo e specialmente per i fan della saga di *Dragonlance*.

M.E.R.P.

Il Gioco di Ruolo
della Terra di

Mezzo

Casa Editrice: Iron
Crown Enterprise



AMBIENTAZIONE 92%
Su Tolkien non si discute. Forse alla lunga giocare sempre nello stesso luogo può venire a noia.

SISTEMA DI GIOCO 82%
Molto flessibile e ricco di momenti di puro divertimento grazie ai "fumble" e al "critic". Qualche lancio di dado di troppo.

ESPANSIONI 91%
Ottima la qualità. Qualche avventura già pronta in più sarebbe stata auspicabile.

COMPLESSIVO 89%

Nel lontano e nebbioso ottobre dell'anno scorso vi avevamo promesso la recensione del GdR ispirato alle opere e al mondo di J.R.R. Tolkien, autore del Signore degli Anelli. Il "bidone" del mese successivo era stato giustificalo dalla notizia che presto sarebbe stata disponibile l'edizione italiana di questo gioco e che avremmo quindi prelevato la recensione a pubblicazione avvenuta.

Problemi editoriali di vario genere hanno purtroppo ulteriormente ritardato l'uscita di questo gioco nel nostro paese, ma giunti ormai alla fine del nostro viaggio nel mondo del GdR di importanza "storica" non possiamo più trascurare un gioco che per successo e ambientazione rappresenta una pietra miliare nelle vicende del gioco di ruolo.

Il Signore degli Anelli è un libro universalmente conosciuto (almeno da noi) e amato.

Racconta dei viaggi dell'hobbit Frodo e dei suoi amici umani, nani ed elfi nella mitica Terra di Mezzo, e del loro tentativo di arrestare il dilagare dell'ombra dell'Oscuro Signore. Nel nostro paese l'edizione pubblicata da Rusconi ha venduto in un decennio almeno quanto Il Nome della Rosa di Umberto Eco, sebbene con minor clamore. Del Signore degli Anelli si sente parlare - il più delle volte a sproposito - ogni volta che persone estranee all'ambiente allontanano l'argomento "fantasy" o "GdR", anche se è infatti vero che questo libro abbia gettato le fondamenta di una buona parte del moderno concetto di "fantasy" (ma non di tutto, come invece molti si ostinano a credere). Al di là di queste considerazioni, la realtà del Signore degli Anelli è che si tratta di uno splendido libro, con un valore letterario che si avvicina a quello dei Promessi Sposi e la capacità di farsi amare da qualunque lettore si accosti a esso, non solo dagli appassionati di fantasy.

Il Signore degli Anelli rappresenta la punta dell'iceberg della produzione Tolkieniana, vastissima e quasi interamente dedicata alla creazione e allo sviluppo della sua Terra di Mezzo. Storia, leggenda, folklore, notizie geografiche e naturalistiche si intrecciano negli scritti del professore di Oxford, alzando la scintilla della vita nel mondo fantasy più verosimile e completo che mai sia stato creato. Date tutte queste premesse, era solo questione di tempo prima che qualcuno ne acquisisse i diritti di pubblicazione e producesse un GdR ispirato al Signore degli Anelli e in generale alla Terra di Mezzo. A farlo ci ha pensato la statunitense Iron Crown Enterprise con il suo Middle Earth Role Playing Game (M.E.R.P., appunto).

Il gioco si avvale di un sistema incrociato di abilità/livelli. Il giocatore sceglie la classe del suo personaggio tra le sei disponibili (guerriero, ranger, scout, animista, mago o bardo) e in base alla scelta fatta e ai suoi punti-caratteristica "paga" un determinato ammontare di

punti per acquistare livelli in una data abilità. È quindi ad esempio possibile per un mago imparare a maneggiare armi da taglio come spade o asce, ma con l'antica maggiore rispetto a un guerriero. Acquisendo esperienza i personaggi passano di livello e ottengono nuovi punti da spendere per migliorare le loro abilità.

Il grosso pregio di questo sistema è la sua flessibilità; esso infatti permette ai giocatori di creare e sviluppare personaggi realmente unici, fuori dai negri schemi proposti da GdR come Dungeons & Dragons senza che per questo essi perdano di verosimiglianza.

Il cuore di questo sistema, interamente basato sui lanci di dado percentuale (con risultati cioè che variano fra 1 e 100), sono i concetti di "fumble" (azione maledisastrosa) e "successo critico" (eccezionale). Punteggi straordinariamente alti o eccezionalmente bassi portano a risultati estremi. Un fumble su un lancio per verificare se il personaggio riesce a muoversi silenziosamente porta al classico spezzarsi di un rametto il cui crack! echeggia per tutta la vallata, mentre un risultato critico in un lancio per verificare se il personaggio impara un incantesimo può permettere al personaggio di imparare l'incantesimo in metà tempo.

Il sistema di combattimento si basa essenzialmente su un lancio percentuale al quale viene sommato l'abilità del personaggio nel particolare tipo di arma usata e sottratta l'abilità difensiva del bersaglio. Il risultato finale, incrociato sull'apposita tabella, informa degli eventuali danni subiti dal bersaglio, siano questi lividi, tagli o botte più serie. Anche qui colpi critici e fumble regnano sovrani, con gente che si decapita maneggiando maledisastrosamente la propria ascia o mozza braccia e gambe.

Le espansioni di M.E.R.P. sono essenzialmente moduli regionali alternati ad alcune avventure già pioniere. Il materiale di background lasciato in eredità da Tolkien è stato ampliato e tradotto in termini di gioco, ma lo spirito originario delle opere viene restituito intatto, sebbene in alcuni punti la magia del testo debba necessariamente venire tradita. Molti luoghi della Terra di Mezzo devono infatti il loro fascino alle descrizioni velate e allusive che Tolkien fa di essi, mentre necessariamente un modulo di gioco fornisce descrizioni chiare e mappe dettagliate di interni ed esterni. Questo non toglie nulla al valore dei singoli moduli, valore aumentato dalla possibilità fornita nei moduli stessi di adattarli ad altri sistemi di gioco (D&D e AD&D in primis, naturalmente).

Il sistema stesso di M.E.R.P. è la versione semplificata del ben più complesso Rolemaster, un GdR fantasy "globale" pubblicato sempre dalla I.C.E. I giocatori più esigenti possono fare riferimento a esso nel caso che trovino il gioco base troppo semplice.

M.E.R.P. inizia oggi a mostrare qualche ruga nella sua struttura di gioco, mentre gli anni passano senza lasciare traccia per quanto riguarda la qualità delle espansioni. Ad esso può essere imputata una leggera macchinosità, non tanto del sistema di gioco, quanto nel fluire della partita, con un gran numero di lanci di dado e modificatori che entrano in gioco ogni volta che accade qualcosa di interessante. Si tratta di un difetto che a suo tempo avevamo già attribuito a Megatraveller della G.D.W., e come in Megatraveller la soluzione è di acquisire l'esperienza e la confidenza necessarie affinché le meccaniche di gioco scorrano fluide nella mente di Master e giocatori durante la partita.

Complessivamente M.E.R.P. è un gioco consigliato a tutti gli appassionati di GdR e agli appassionati di Tolkien (è curioso notare come in molti le due caratteristiche coincidano), e i moduli regionali sono una lettura piacevole al di là della loro natura di accessori di gioco.

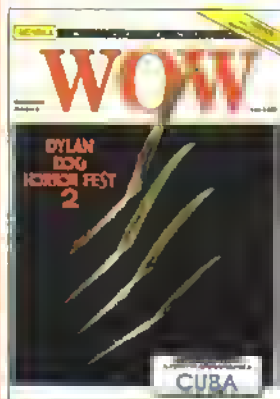
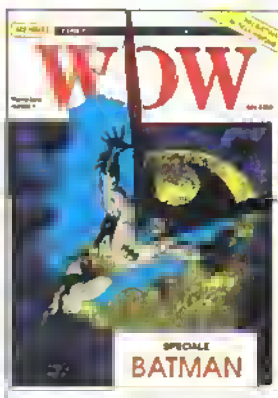
M.E.R.P. e le sue espansioni sono disponibili in tutta la rete di negozi specializzati.

■ Vincenzo Beretta



Nuova serie n.1
SPECIALE
BATMAN
Origini e storia, personaggi e curiosità su cinquant'anni di successi del Cavaliere Oscuro. Guida ai film e ai serial televisivi.

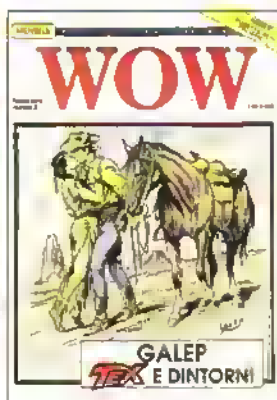
Nuova serie n.0
SPECIALE
DYLAN DOG
Il più popolare fumetto italiano dell'orrore.
STAR TREK, inserto guida tutti i film, i telefilm, i personaggi, ecc.



Nuova serie n.3
SPECIALE
ORRORE
Servizi su Freddy Krueger, Stephen King, Clive Barker, ecc.
Un racconto d'orrore di Walter Scott illustrato da Festino.
Reportage da Cuba; il fumetto dell'America latina a congresso.

WOW!

FUMETTO • FANTASCIENZA • CINEMA • TELEVISIONE
mensile, 4.000 lire



Nuova serie n.2
SPECIALE
GALEP
Il disegnatore padre di Tex ripercorre la tappe di oltre cinquant'anni nel regno del fumetto.
Fumetto western made in Italy: primo inserto (di 4) per ricordare centinaia di autori e personaggi italiani del genere western

... e inoltre:
giochi di ruolo e video games, l'Enciclopedia di Star Trek (a puntate), articoli sui "manga" (i fumetti giapponesi), cronache, servizi e anteprime su autori e serie di nuova produzione, comics news, il calendario delle mostre e delle manifestazioni, ecc.

WOW

Direttore Luigi F. Bona

Redazione: via Panfilo Castaldi 21, 20124 Milano
Distribuzione: La Borsa del Fumetto/Librerie dell'Immagine
via Lecco 16, 20124 Milano, tel. 02-2951.3883.

LA BORSA DEL FUMETTO

libreria dell'immagine

la più fornita e aggiornata: libri e riviste italiani ed esteri di FUMETTI
• CINEMA • ILLUSTRAZIONE • GRAFICA • MUSICA • COLLEZIONISMO • EROTICA •
FANTASCIENZA • HORROR ...
... E FIGURINE • CARTOLINE • POSTER • LOCANDINE CINEMATOGRAFICHE
• DISEGNI ORIGINALI • GIOCHI E ROLE GAMES

***** ARRIVI SETTIMANALI DAGLI USA VIA AEREA *****

Via Lecco 16 - 20124 MILANO (metropolitana P.ta Venezia) - telefono 02-2951.3883

Vendita per corrispondenza e distribuzione alle librerie specializzate

CARTOONERS

ECCO un titolo per tutti coloro che aspirano ad emulare il grande Walt Disney. Cartooners permette di calarsi nei panni dello sceneggiatore e del regista di un film di animazione, scegliendone scene, attori e dialogo.

Nella confezione del gioco, che è rivolto ai più giovani, si trovano tre dischetti e due manuali, di cui uno specificamente rivolto a guidare i più piccoli ai primi passi nell'uso del programma.

Il gioco è compatibile con qualsiasi versione del DOS, ma se late nso della 4.01 è bene verificare la memoria disponibile, in quanto potrebbero manifestarsi problemi di caricamento poiché vengono richiesti 512 Kb liberi. È possibile scegliere fra varie configurazioni grafiche: in modalità VGA quella in cui è stata fatta la prova - la resa è davvero notevole e alcuni degli sfondi disponibili sono di grande effetto. È consigliabile l'uso del mouse, che facilita grandemente le operazioni di puntamento e selezione.

Una volta lanciato il programma ci si trova davanti a tre possibilità: andare al cinema (ovvero assistere a una sequenza registrata), editare una sequenza esistente o creare una scena completamente nuova. Scegliendo una delle due ultime opzioni si entra nella fase di creazione e realizzazione vera e propria.

In primo luogo dovrete prendere carta e penna e sfendere una sceneggiatura: si tratta cioè di pianificare la sequenza temporale delle azioni nell'animazione, scegliere gli attori e disegnare gli sfondi. In questa fase si deve anche decidere il dialogo, che apparirà nel cartone animato incominciato nei classici fumetti. Una volta che lo svolgimento delle sequenze animate è stato pianificato, si tratta di tradurre il concetto in realtà facendo intervenire il programma, che permette di passare in modo assai semplice alla fase di

La ELECTRONIC ARTS

ci introduce
nel magico mondo
dei cartoni animati.



realizzazione.

Non bisogna preoccuparsi di codificare tutte le istruzioni che permettono a un personaggio di compiere determinate azioni: si deve solo selezionare l'attore fra uno di quelli esistenti e scegliere il tipo di azione da fargli intraprendere fra quelle comprese in un certo set. La scelta degli attori e delle azioni avviene mediante selezione da un menu a tendina (e qui il mouse si dimostra assai utile).

Vi sono un gran numero di scenari e di personaggi già pronti (alcuni dei quali contenuti in un disco aggiuntivo presente nella confezione), con i quali è possibile costruire un gran numero di sequenze. Il programma è interfacciabile con Deluxe Paint II, col quale si possono creare sfondi

di artisti. Ciò che diletta veramente - ed è questo il maggior limite del programma - è la libertà di azione. In effetti, per la maggior parte dei personaggi molti movimenti non sono stati previsti, ed è difficile rendere un convincente effetto di profondità anche se viene gestita la sovrapposizione dei personaggi su più piani. Nonostante questo, la qualità grafica delle sequenze è davvero da cartone animato, ed è possibile combinare alcune azioni per creare effetti nuovi.

Una volta disposti tutti gli attori all'inizio delle scene (eventualmente possono comparire e uscire di scena di volta in volta) si comincia a girare: il montaggio del filmato avviene in modo analogo alla registrazione di una videocassetta. Selezionando un apposito tasto <REC> si cominciano a registrare i fotogrammi di animazione mentre gli attori eseguono le azioni loro assegnate. Se si desidera, per esempio, che un personaggio cammini per un po' e poi si metta a volare, si registrano un certo numero di fotogrammi in cui l'attore cammina, si interrompe la registrazione assegnando la nuova azione al personaggio e si riprende a girare.

È possibile scorrere avanti ed indietro i fotogrammi in modo da modificare la scena a piacere, e risulta inoltre assai comoda la possibilità di inserire nuovi fotogrammi in una sequenza già registrata. Si può anche associare una colonna sonora al cartone animato per dargli quel "tocco in più". Cartooners può usare le schede musicali più comuni - oltre al misero squittio stenderd del PC.

In definitiva si tratta di un programma - sia per il tipo di presentazione che per facilità d'uso - indirizzato ai più piccoli e, in questo senso, centrie il bersaglio, il gioco dovrebbe stimolare fantasia e creatività, il che di questi tempi non è poco. Per i più smaliziati l'eccessiva schematicità potrebbe rappresentare invece un limite, e in tal caso sarebbe bene indirizzarsi verso pacchetti più potenti.



Lo schermo che consente di assemblare le varie immagini e di creare l'animazione.

PIANO DELLE USCITE

PC L99000d USCITO

K VALUTAZIONE

FACILITÀ D'USO
DOCUMENTAZIONE
PRESENTAZIONE
PRESTAZIONE
DIVERTEMENTO

Divergente da usare, dispone di potenti opzioni, ma è sofferto da alcuni difetti fastidiosi.

870

SALA GIOKI

UN'ALTRA VISITA AL PAESE DEI COIN-OP

**Dall'Inghilterra a Tokio in due sole pagine -
certe cose capitano solo su K, dove il nostro
inviato ha visitato due delle più importanti
mostre del settore**

LI FANNO ANCORA COME UNA VOLTA PARTE 42 (UNA DELLE TANTE PUNTATE)

I giochi "di massacro" continuano a proliferare e vi abbiamo già mostrato nei numeri scorsi sia *Beastbusters* (SNK) che *Line of Fire* (Sega). I nostri pare-



...n, che considerano questi innumerevoli cloni di *Operator Wolf*... quantomeno discutibili, sono stati recentemente rafforzati dalla lettura dei depliant offerti dai produttori di questi giochi. Citiamo da *Beastbusters*: "Vi dà la sensazione di impugnare UN VERO FUCILE (le maroscole ce le hanno messe loro). Da *Line of Fire* "vi permette di provare la realistica esperienza di sparare con un'arma," e "provare l'autentica sensazione di sparare con una mitragliatrice".

Chiamateci pure smidollari, ma se sparate è davvero l'unico "eccitante", perché la gente non preferisce arruolarsi nell'esercito? Speriamo che questo genere di giochi faccia la fine che si merita - e presto.

Beastbusters della SNK: roba da mettersi le mani nei capelli?

NON LI FANNO PIU' COME UNA VOLTA PARTE 1

Quando la scena dei coin-op tradizionali si fa monotona e tende al declino, arriva il momento di rimettere in circolazione le vecchie macchinette a gettone - o almeno questa è la filosofia più seguita. Bisognerebbe imporre delle leggi su certe cose - come *Cop Capers*, per esempio. Definito come "lo sconvolgente giochino degli anni '90", provocherà senza dubbio ondi di nostalgia in tutti i lettori abbastanza grandicelli da ricordarsi i gloriosi anni '70. Lo scopo è di guidare una pallina da ping pong lungo un piano verticale. Il principio è lo stesso di quei vecchi cassoni in cui si controllava una benna: buffo, non trovate?

Fra le novità che vanno attualmente per la maggiore in America ci sono il basket a gettone (che pro-

tabilmente qui da noi non funzionerebbe: vi immaginate quanti furti di palloni?) e i dardi elettronici. Entrambi stanno incassando palate di dollari, e anche se li abbiamo già visti in qualche sala giochi italiana probabilmente qui non avranno un grosso successo. Il miglior flipper della mostra è *Whirlwind* della Williams, un ottimo seguito del vecchio *Earthshaker*, anche se il miglior sonoro in assoluto era quello del flipper *Robocop*, acquistato dalla Ocean tramite la Data East. Un magnifico impiego di sonoro campionato dal film rende il semplice schema di gioco qualcosa di memorabile. La cosa migliore è quando si aziona il "tilt" sollevando il tavolo - il vocione del Robocop vi urla addosso: "CREEP!" (*Balordo!*). Bello.

Il nostro inviato è andato sulla riviera inglese a febbraio - era tutto chiuso e la città sembrava un cantiere.

Ad ogni angolo si lavorava per rimettere in sesto le cose entro l'immane invasione primaverile ed estiva.

L'unica zona attiva sia quella del Winter Gardens, dove gli operatori del settore stavano esaminando le nuove proposte del settore coin-op, preparandosi a irrobustire centinaia di ragazzini spillando i sudati risparmi con le ultime novità a gettone.

Quelli che si aspettavano delle grandi novità sono rimasti delusi - i grandi nomi hanno tenuto il meglio per la mostra di Tokio che sarebbe stata tenuta nel giro di due settimane, anche se c'era abbastanza materiale per convincervi di non aver buttato via i soldi del vloggio.



Marvel Land della Namco: alle prese con conigli di gelata giganti, s'urp!



Badlands dell'Atari: distruzione nucleare all'orizzonte.

Naturalmente c'erano un sacco di nuove schede, la migliore delle quali era il terribissimo e londissimo *Marvel Land* della Namco. Nello stile dei vari *Wonderboy*, potrebbe persino superare *Monster Land*, il precedente successo surreale della Namco. Alla guida di un personaggio simile a *Belly Boop*, si ancheggia lungo scenari a tinte pastello saltando gli inimitabili mostri scialliati e raccogliendo i bonus che forniscono poteri speciali. Ne vediamo parecchi in futuro.

La maggior parte dei nuovi giochi davano una inquietante sensazione di déjà vu - sottolineando il blocco creativo che sembra aver colto il progettista da qualche tempo a questa parte. *Search and Rescue*

della SNK. Le somiglianze con Ikar Warriors sono solo un'allucinazione collettiva. Air Buster della Namco - beh, Thundercross ci è piaciuto un sacco, no? Vapour Trail della Data East e Fire Shark - acciderba, degli altri soprattutto a scorrimento verticale! Yawn... Rough Racer della Sega e Badlands della Atari - ridateci Super Sprint.



Abbandonate la vostra frustrazione con questa nuova versione della vecchia macchina per provare la propria forza.

Il miglior gioco originale era sicuramente Klay della Atan, un rompicapo basato sulla manipolazione di blocchi colorati. Nonostante le apparenze non è un altro clone di Tetris, e ne abbiamo parlato sul numero scorso nelle Prove su Schermo.

La cosa più interessante era invece Cash della Taito, un vero e proprio gioco di ruolo nel quale si sceglie un personaggio prima dell'inizio del gioco e si guadagna esperienza uccidendo mostri. Un ottimo inizio - speriamo che continui



L'AZZARDO ELETTRONICO NON È PIÙ TRIVIALE

In molti locali inglesi si possono trovare giochi elettronici d'azzardo. Se non a oggi erano principalmente versioni modificate di Trivial Pursuit, giochi di domande conosciuti da noi semplicemente come Quiz. Ora è arrivato Spelbound, un gioco decisamente più intelligente. Qui ci sono sei lettere con le quali bisogna formare parole di almeno quattro lettere per fare punti - e più alto è il punteggio, maggiore la vincita.

La cosa migliore e senz'altro la versione a soldi di Tetris. Per vincere bisogna naturalmente risolvere parecchi schemi. L'unico problema è che le partite costano circa 50 pennes l'una: a questo prezzo, conviene allenarsi prima sulla versione domestica. Chissà se arriveranno da noi?



Un Tetris d'azzardo. Non lasciatevi ingannare: è parecchio difficile e vincere è quasi impossibile.

NON LI FANNO PIÙ COME DOVREBBERO ESSERE PARTE 8

Giunamo che è la verità. Ci stavamo facendo i cavoli nostri, ingolfando di gettoni i nuovi coin-op e - per bacco per bacco - indovinate che cosa abbiamo visto all'interno di un videogioco il vicino? Niente meno che un PC Engine appoggiato dentro a un comune cassone, peraltro completamente vuoto. Nespoli! Sembra che ci sia una nuova società chiamata Tempest, che sta acquistando dei normali PC Engine per convertirli all'impiego nel sistema JAMMA (che poi sarebbe il

cassone standard dei giochi da bar). Il prezzo di vendita è circa di 500 sterline. Il bello è che poi il gestore non deve far altro che inserire una normale scheda per l'Engine quando vuole cambiare gioco - sempre meglio che pagare 600 sterline o giù di lì per una comune piastra JAMMA, no? Sembra che gli operatori siano interessatissimi. Tutto sta nel vedere quali saranno gli sviluppi: tra poco il PC Engine sarà in vendita nei negozi...

STANNO CERCANDO DI FARLI DIVERSAMENTE DAL SOLITO PARTE 1

Ecco le ultime notizie dall'AGU di Tokyo - notizie ottimistiche, il NEO-GEO il favoloso sistema della SNK - è stato presentato nella sua incarnazione da coin-op. Impressionante, quasi quanto il suo prezzo.

Il grande evento è stata la presentazione di G-Loc della Sega: un simulatore di volo simile ad Afterburner, solo che qui bisogna dare la caccia ai nemici inseguendoli fintissimo che lasciarsi venire addosso. Sembra che il movimento del sedile sia più vigoroso del solito, tanto che potreste portarvi dietro un secchio d'acqua e sapone, metterci dentro i panni sporchi e giocare: alla fine dovrebbero essere addirittura centrifugati!

Un nuovo gioco di goli, intitolato Major Title, è stato considerato come una grande innovazione. Per avere echissato Super Masters della Sega deve essere qualcosa di veramente eccezionale.

Infine, c'era Cosmo Gangs, un buffo gioco in cui bisogna sparare con una pistola a degli alieni in stile Space Invaders. Interessante, ma non ci sarà mai niente di più buffo di Sweet Licks, dove bisogna pigliare a martellate delle talpe. Portarvi a casa, papà...

PAGINE GIALLE

Il K-puzzle affascina e appassiona. Inizia una guida all'acquisto del computer dei vostri sogni (questo mese trovate la prima parte dedicata alle console. Infine, prima della K-borsa (gli annunci, purtroppo, questo mese hanno avuto solo una pagina, gialla naturalmente), la recensione di una cartridge per Amiga. Al mese prossimo...

LA K GUIDA ALL'HARDWARE Parte 1 (LE CONSOLE)

Da questo mese K vi offre una guida completa e dettagliata di tutte le macchine in commercio. Si possono confrontare prezzi, potenza e capacità di ogni macchina, i titoli esistenti, nonché le prospettive future.

ATARI LYNX

Confezione: Lynx con il gioco *California Games*
Memoria: 64K
Processore: 6502
Prezzo: 415000 lire
Per informazioni: Atari Italia 02/6134141

Il Lynx è stato progettato da un team di cui faceva parte anche RJ Mical, uno dei creatori di Amiga. Se questo non vi convince, considerate le sue cartucce da 8Mb e la possibilità di collegare insieme più giocatori. L'hardware grafico incorpora chip per lo scorrimento dello schermo e le zoomate. Attualmente il software lascia a desiderare - esistono circa 5 titoli - ma ci sono almeno 25 titoli in programmazione entro la fine del 1990. Il portatile da acquistare se si hanno possibilità economiche.

GRAFICA E SONORO

Risoluzione: 160x102
Palette: 4096
Colori: 16
TV: No
Uscita monitor: No
Monitor fornito: Sì; LCD retroilluminato da 3,5 pollici
Monitor possibili: Nessuno
Sprite: Non disponibili
Velocità: Buona

AUDIO

Qualità audio: Ottimo
MIDI: Assente
Uscita stereo: Sì
Capacità: 4 canali, bisogna ascoltarlo per credere al suono stereo su 5 ottave.

HARDWARE

Joystick: Joypad a 4 direzioni
Porte: Porta cartucce; porta per giochi a più persone; presa per cuffie stereo

SOFTWARE

Formato delle cartucce: 8Mb ROM
Prezzo delle cartucce: Variabile
Software esistenti: Esigono
Titoli usciti: *California Games* è ottimo.
Prospettive: Ottime - nel caso in cui esca software compatibile.

Caricamento del software: Quasi istantaneo

ATARI VCS

Confezione: Console + una cartuccia
Memoria: Non applicabile
Processore: 6507 (2600)/6502 (7800)
Prezzo: VCS2600 119000 lire
VCS7800 169000 lire
Per informazioni: Atari Italia 02/6134141

Il VCS2600 è una versione ridallata della console che fino a poco tempo fa era senz'altro il miglior sistema di videogiochi domestici in commercio. Il VCS7800 è una versione più recente del VCS2600 con un processore più veloce, un audio leggermente migliore e una grafica molto più avanzata. Le ultimissime offerte di macchine più potenti a prezzi simili ne hanno notevolmente deprezzato il valore di mercato.

GRAFICA E SONORO

Risoluzione: 192x160 (2600) 320x242 (7800)
Palette: 16 (2600)/ 256 (7800)
Colori: 16 (2600)/ 32 (7800)
TV: Sì
Uscita monitor: Sì
Monitor fornito: No
Monitor possibili: No
Sprite: Non disponibili/ 64
Velocità: Lenta

AUDIO

Qualità audio: relativo fedeltà della TV

MIDI: No
Uscita stereo: No
Capacità: Tre canali sul 2600 e tre sul 7800

HARDWARE

Joystick: Fornito
Porte: 2 da 9 pin per i joystick; TV; porta cartucce

SOFTWARE

Base di software disponibile: Enorme ma di difficile reperibilità
Uscite attuali: Rare
Titoli in uscita: Pochi
Prospettive: Incerte a causa della competizione da parte di Nintendo, NEC e macchine portali

Caricamento del software: Immediato

NINTENDO

Confezione: Versione **Control Deck:** Console + comandi
Versione Action Set: console, comandi, pistola ottica, cartuccia con due giochi.
Prezzo: Control Deck: 199000 lire; Action Set: 265000 lire
Per informazioni: Mattel 0322/5101

Un acquisto ragionevole se si desidera una console. Interessante anche grazie alle espansioni giapponesi che ne migliorano le prestazioni. Tutto il software esistente è giapponese e può non

piacere a tutti.

GRAFICA E SONORO

Risoluzione: 256x240
 Palette: 52
 Colori: 16
 TV: Sì
 Uscita monitor: No
 Monitor fornito: No
 Monitor possibili: Nessuno
 Sprite: Non disponibili
 Velocità: Media

AUDIO

Qualità audio: dipende dalla tv
 Uscita stereo: No
 Capacità: Media

HARDWARE

Joy pad fornito di due pulsanti.
 Comandi senza filo disponibili a 129000 lire.

SOFTWARE

Base di software esistente:
 Sono disponibili circa 50 titoli.
 In Giappone e America
 ce ne sono centinaia.
 Uscite attuali: La Nintendo preve
 de due o tre uscite al mese.
 Prospettive: Discrete.
 Le cose più belle
 sono gli extra
 come il robot ROB.
 Caricamento
 del software: Istantaneo

NEC PC ENGINE

Modelli: PC Engine. All'estero
 sono disponibili diversi modelli.
 Confezione: PC Engine + un
 comando
 Memoria: Interna 64K + 8K di
 video;
 Processore: 8 bit
 Prezzo: Non applicabile.
 Disponibile tramite importazioni
 parallele.
 Per informazioni: Vedi K 17
 Una macchina attesa da tempo

ma per il momento disponibile
 solo da importazioni parallele.

GRAFICA E SONORO

Risoluzione: 256x216
 Palette: 512
 Colori: Background 32 + 116
 per gli sprite
 TV: Sì
 Uscita su monitor: No
 Monitor fornito: No
 Monitor possibili: Nessuno
 Sprite: 64
 Velocità: Nolevole se si considera
 che è un 8-bit

AUDIO

Qualità audio: A seconda del TV
 MIDI: No
 Uscita in stereo: Sì
 Capacità: Il suono stereo
 a 6 canali è molto efficace.

HARDWARE

Formato dei programmi:
 Cartucce o CD ROM
 (con l'espansione)
 Prezzo del disco: Non applicabile.
 Capacità dei dischi:
 Vedi pag. 55
 Joystick: Fornito

SOFTWARE

Software disponibile: Nolevole
 Uscite attuali: Costanti
 in Giappone
 Giochi: Solo arcade - sono
 comunque ottimi
 Prospettive: Ottime - nel caso
 in cui la macchina
 venga distribuita ufficialmente.
 Caricamento
 del software: La cartuccia
 è istantanea; il CD molto veloce.

SEGA MASTER SYSTEM

Confezione: Console, comandi
 e 1 gioco

Prezzo: N.c. dall'importatore.
 Per informazioni: Giochi Preziosi
 02/96460221

Il software non è all'altezza di
 quello per Nintendo, ma quello
 che conta alla fine sono i titoli in
 circolazione. In Italia la distribu-
 zione lascia molto a desiderare.

GRAFICA E SONORO

Risoluzione: 256x192
 Palette: 64
 Colori: 16
 TV: Sì
 Monitor: No

AUDIO

Qualità audio: A seconda della TV
 Capacità: I tre canali
 danno buoni effetti sonori
 su quasi tutti i giochi.

HARDWARE

Joystick: Fornito
 Software disponibile: Numeroso
 Uscite attuali: In diminuzione
 Giochi: Tutti arcade
 Prospettive: Nuove macchine
 all'orizzonte

Caricamento
 del software: Immediato

Macchina: Megadrive
 Confezione: Non applicabile
 Memoria: 64K memoria
 principale + 64K di video.
 Processore: 68000 + 280B
 Prezzo: Non applicabile
 Per informazioni: Vedi K 17

SEGA MEGADRIVE

Il massimo sul mercato delle con-
 sole - almeno per quanto riguarda
 i prodotti reperibili quest'anno. Per
 adesso viene importato solo paral-
 lelamente.

GRAFICA E SONORO

Risoluzione: 320x224

Palette: 512
 Colori: 64
 TV: Sì
 Monitor: No
 Sprite: 80
 Velocità: Molto buona

AUDIO

Qualità dell'altoparlante: Non
 disponibile. Esiste un jack
 per cuffia stereo.
 MIDI: No
 Uscita stereo: Sì
 Capacità: Il suono stereo a 12
 canali è dato da un chip FM
 dalle caratteristiche stupefacenti.

HARDWARE

Joystick: Fornito

SOFTWARE

Software disponibile: Pochi titoli
 Uscite attuali: Non applicabile
 Giochi: Tutti arcade -
 non distinguibili dai comp.
 Prospettive: Una macchina
 stupenda.
 Caricamento
 del software: Immediato

NOTA

Tutti i prezzi sono correlati al
 momento di andare in stampa; è
 consigliabile fare un giro per tro-
 vare occasioni particolarmente
 convenienti, soprattutto per le
 periferiche e il software. La voce
 "Sprite" si riferisce agli sprite
 software ed è stata inserita per gli
 specialisti: la maggior parte dei
 programmatori infatti non modifica
 a piacere la quantità degli sprite
 disponibili.

A alcune macchine si possono
 acquistare sul mercato non uffici-
 ale - si tratta di pezzi importati
 da alcuni rivenditori. Per ritenori
 informazioni consultare K 17, pag.
 37.

K-RIVENDITORI

Quesio mese la Pix Computer
 s.r.l. offre in omaggio un pro-
 gramma Amiga per ogni tre ac-
 quistati. Per informazioni rivolgersi
 alla Pix Computer s.r.l., via F. D'Ovi-
 dio, 6/c - Roma tel. 06/8293507

fax 06/825731

La Wild Point - General
 Computer via della Libertà, 30
 Pietraligne (Sv) tel. 019/616155
 offre uno sconto del 20% sul soft-
 ware originale.

A Milano, presso la Carto-
 leria Giochetti Madesani in
 via C. Baroni, 10/A - tel.
 02/8260809, potete avere uno
 sconto di L. 5.000 o più su giochi
 originali Amiga e C64: basta

recarsi al negozio con una copia
 di "K". Ovvero come investire i pro-
 pri soldi su una rivista...

ATTENZIONE! MESSAGGIO IMPORTANTE PER I NEGOZianti

Non tenele segrete le vostre iniziative promozionali, gare, concorsi, offerte speciali, ecc. Teneleci informati e noi informiamo i nostri lettori.
 Spediteci o inviateci via fax (meglio ancora) le informazioni sulle promozioni da voi organizzate entro e non oltre il 10 del mese precedente alla data
 d'uscita di K (Es.: per poter apparire sul numero di luglio/agosto, dovranno arrivare in redazione entro il 10 di giugno). Ricordate: il servizio è com-
 pletamente gratuito ed è uno dei tanti modi con cui K cerca di "servire" gli operatori del settore e i lettori della rivista.

ACTION REPLAY

AMIGA

L'Amiga Action Replay è una cartuccia molto simile per dimensioni a quelle del VIC-20 (ricordate?) che consente di ciondolare indisturbati nella memoria del computer senza che esso se ne renda minimamente conto.

Premendo l'apposito pulsante Freeze si accede a uno schermo controllato dalla cartuccia stessa, "congelando" completamente quello che il computer sta facendo in quel momento. Questa espansione hardware, pur avendo pochi comandi, può dare risultati interessanti e utili se sfruttata intelligentemente; la sintassi di ogni comando è descritta molto accuratamente nei due manuali contenuti nella confezione (di cui uno è la traduzione italiana dell'altro).

Le applicazioni dell'Action Replay sono essenzialmente due: una "giocosa", l'altra "seria". La prima, quella che infatigherà sicuramente tutti gli smanettoni in ascolto, anzi, in lettura, è il trainer, o modo-gabola-più-solisticato: funziona in maniera un po' macchinosa, ma una volta capito il meccanismo diventa tutto molto semplice.

Mettiamo di voler giocare a *Ikan Warriors* (e di aver perso il numero di K con il modo gabola tradizionale, NdR); inseriamo la Action Replay e carichiamo normalmente il gioco: appena inizia la partita, premiamo Freeze per accedere allo schermo di controllo; quindi impostiamo una ricerca automatica di tutti i valori contenuti nella memoria che corrispondano al nostro numero di vite, in questo caso sei.

Tornati al programma, giochiamo fino ad essere eliminati; adesso si deve ritornare nello schermo della cartidge e comunicargli che ne abbiamo persa una, rimanendo con cinque vite; questa controllerà tutti i valori trovati precedentemente, fino a trovare la stringa che contiene quello modificato da "sei" in "cinque". Ora basta sostituire quel valore con uno (modoolt) maggiore per continuare la nostra missione con, ad esempio, 200 vite. Sembra difficile, vero? In realtà tutto quello che bisogna scrivere è:

- TS 6 (all'inizio della partita)
- T 5 (Dopo aver perso una vita)
- M XXX (XXX è la stringa data da T 5)

Non bisogna essere esperti di computer né di linguaggi per scrivere tre o quattro istruzioni e avere conseguentemente qualche chance in più di finire il gioco.

Qualche volta può capitare che un valore aumenti quando si viene colpiti, o che il comando T segnali più di una stringa, ma con un po' di esperienza si potranno superare quasi tutti gli ostacoli. Anche se i diretti interessati sono i joystick-dipendenti, questo trainer potrà interessare tutti i videogiochi: men-

tre gli appassionati di *R-Type* potranno finire tranquillamente l'ultimo spara-e-fuggi, chi gioca a *Player Manager* o a *Sim City* potrà avere a disposizione una riserva di soldi illimitata, chi ama *Continental Circus* o *Super Hang-On* godrà di tempo infinito, in *Fighter Bomber* o *F-29 Retaliator* si avranno *Sidewinder* e *Maverick* a volontà, ecc.

Anche nei GdR ci sono diverse applicazioni: esperienza, livelli, punti-herita, punti-magia, numero di oggetti illuminati, e via dicendo. In pratica si può utilizzare la Action Replay in ogni gioco in cui si possa sfruttare la modifica di un valore. Sulla cartuccia si trova inoltre un potenziometro che consente di diminuire la velocità di un programma fino al 20%.

L'applicazione "seria" può essere impiegata fino in fondo solo da chi possiede un minimo di background informatico. Infatti, l'Amiga Action Replay permette, con un monitor disassembler, di controllare efficacemente l'hardware del computer: screen editor, assembler/disassembler degli indirizzi Copier, breakpoint dinamici, e addirittura la lunghezza e il sync di una traccia di un disco.

Questa funzione consente di modificare un programma mentre sta girando, dando la possibilità di agire in tempo reale e vedere i risultati senza dover continuamente caricare il sorgente originale, modificarlo, assemblarlo a con-

trollarne gli effetti, rivelandosi particolarmente utile nella fase di debugging dei vostri programmi.

Ad esempio, si possono ascoltare e salvare i suoni prodotti dai quattro canali dell'Amiga (uno per volta) oppure modificare uno sprite in modo da personalizzare un programma commerciale o correggerne in tempi brevi uno proprio, o ancora salvare una schermata grafica, anche se ciò può risultare un po' complicato dato che nei giochi e nei programmi commerciali quello che si vede è il risultato di più schermi sovrapposti.

È possibile anche salvare l'intera area della memoria, consentendo, in pratica, di copiare un gioco anche se la cosa può essere illegale (ma davvero, NdR). L'Action Replay permette di salvare quello che vi interessa su un dischetto che essa stessa formatta (mattendo o pochissimo: dai 3 ai 7 secondi) in un modo speciale, denominato FDoS. Insieme alla cartuccia viene venduto un disco-utility che consente di passare immagini, suoni, area di memoria e giochi (vedi sopra...) da FDoS in formato AmigaDos.

Infine la cartidge offre una discreta protezione contro i virus, poiché, quando non è disattivata, controlla sistematicamente la memoria avvertendo quando vi si intrufola un virus.

Paolo Paglianti

La cartidge è stata gentilmente data in visione dal negozio Flopperia di Milano, ed è in vendita al prezzo di 179.000 lire.



SOLUZIONE K-PUZZLE 5

Hic! Il problema "etilico" dello stampalato Arnaldo ha dato da pensare a parecchia gente. I (pochi) solutori del puzzle si possono contare sulle dita di una mano, grazie anche al fatto che molti si sono limitati a subire le limitazioni del BASIC - di cui abbiamo già trattato in passato - ed hanno calcolato solo una manciata dei 100 decimali richiesti. In realtà, la cosa migliore sarebbe stata calcolarne 102, come spiega la semplicissima formula tornita da Sietano Cionchi:

$$0.99^0 + 0.99^1 + 0.99^2 + 0.99^3 + \dots + 0.99^{101} = \sum_{i=0}^{101} 0.99^i$$

Ecco l'immane soluzione in pseudocodice:

- Poni una variabile CICLO a 0. Poni una variabile RISULTATO a 0
- Somma a RISULTATO il valore di 0.99 elevato a CICLO
- Ripeti il passaggio precedente sino a che CICLO non raggiunga il valore 51
- Stampa RISULTATO

Semplicissimo. La gestione delle variabili numeriche come stringhe lo è un po' meno, e la cosa migliore da farsi è esaminare direttamente il listato di Francesco Fiorini, che fornisce tutti e 102 i decimali in BASIC standard.

```
1 DEFINT A-Z; XS = "99"; BI = 1; BFS = ""; PRINT "Totale bicchierini effet. bevuti"
2 FOR SETT = 2 TO 52: PRINT "Settimana "; SETT; ":"
3 ADD$ = XS: GOSUB 70: PRINT MID$(STR$(BI),2); ":"; BFS
4 AS$ = XS + "00"; BS$ = XS: GOSUB 60: XS = CS: REM Nx100-N = Nx99
5 WHILE LEFT$(XS,1) = "0": XS = MID$(XS,2): WEND: NEXT: END
60 CS$ = "": BS$ = "00" + BS$: L = LEN(AS$): R = 0: REM Fa la diff.
61 FOR I = L TO 1 STEP -1: A = VAL(MID$(AS$,I,1)): B = VAL(MID$(BS$,I,1))
62 C = (A-R) * B: R = 0: IF C < 0 THEN C = C + 10: R = 1
63 CS$ = RIGHT$(STR$(C),1) + CS$: NEXT: RETURN
70 BFS = BFS + "00": L2 = LEN(BFS): BF2$ = "": R = 0: REM fa la somma
71 FOR I = L2 TO 1 STEP -1: V = VAL(MID$(ADD$,I,1)) + VAL(MID$(BFS,I,1)) + R
72 BF2$ = RIGHT$(STR$(V),1) + BF2$: R = 0: IF V > 9 THEN R = 1
73 NEXT: BFS = BF2$: IF R = 1 THEN BI = BI + 1
74 RETURN
```

RISULTATO: Arnaldo ha bevuto

40.1043993533838716056559231667570019897459995669870405796196762689182
090434465530720975994369187744901 bicchierini.

Oltre a Francesco di Viadana (MN), hanno trovato la soluzione corretta Cristian Ghezzi di Lissone e Sergio Gusmaroli di Milano: soluzioni parziali di diverse lunghezze ci sono pervenute da Giuseppe Genga, Sietano Cionchi, Mauro Camiz, ed Emiliano Mammuccari, tutti e tre di Roma

K-PUZZLE 6

Per il problema di questo mese andiamo in Inghilterra, dove esiste un gruppo di persone che si definisce "Il Club degli Eccentrici".

Del club fanno parte cinque tipi strani: Arnold, Basil, Charles, Duncan ed Eric. Incontrarli non è difficile: dopo cena, ad esempio, sono soliti riunirsi nel locale tipicamente inglese "Da Gennaro & Mimmo - Ye Olde Pub".

Per via delle loro varie eccentricità, però, è difficile che si diano appuntamenti tutti e cinque insieme. In effetti, scelgono quel particolare pub solo nelle serate determinate dalle seguenti regole:

Arnold ci va ogni sera, ma solo durante i mesi che posseggono la lettera "A" nel loro nome.

Basil va al pub solo nelle date dispari.

Charles non va mai al pub a meno che il giorno non contenga la lettera "N" nel suo nome.

Duncan va a bere solo se il giorno del mese è divisibile esattamente per 5.

Eric, da parte sua, esce di casa solo ogni tredicesimo giorno dell'anno.

Stranamente, l'ultima domenica di Pasqua (il 15 aprile 1990) i cinque amici sono riusciti a brindare insieme - dato che la data era compatibile con le necessità di tutti - compreso Eric con la sua strana smania dei "tredicesimi giorni".

Quello che tutto il mondo si chiede con ansia è: quando mai si incontreranno nuovamente tutti e cinque i membri del club?

Provate a far risolvere il quesito al vostro computer, scrivendo un programma.

Il vincitore spirituale sarà l'autore del programma (funzionante) più breve, meglio se in BASIC standard. Attenzione: ricordate che il club si trova in Inghilterra, e che quindi i nomi dei mesi e dei giorni da usare sono quelli in lingua inglese!

OOPS!

Il mese prossimo ci sono state alcune imperfezioni e omissioni.

Il prezzo di **Bomber Bob** (il gioco dovrebbe essere già nei negozi) è di 29000 lire invece delle 39000 lire indicate nel box.

Un altro prezzo errato è

quello di **Ferrari Formula 1** per C64 che costa 24000 lire su cassetta e 29000 su disco.

Nei TNT la gabbia speciale per **Operation Thunderbolt** (erroneamente il redattore è caduto in un lapsus chiamandolo nell'arti-

colo **Operation Wolf**) mancava di una riga. Prendete nota e aggiungete al listato: **180 DATA 000C, 4E75, 43FA,**

Infine, e questo errore è forse il più grave, il gioco **Magic Johnson's Basketball** ha avuto una

valutazione più alta di quella stabilita dal recensore. Quindi il voto che passa alla storia è 776 e non 876. 876 e oltre possiamo darlo a Magic in persona, anche se la sua classe non è servita ai Lakers per raggiungere la finale dei playoff NBA.

LA K-BORSA

RVOLUZIONE IN BORSA!!! DA QUESTO NUMERO LA K-BORSA SARA' BASATA SUI VOTI DEI GIORNALI INGLESI. IL CONCETTO PERO' NON CAMBIA: SE UN GIOCO FIGURA SU QUESTE PAGINE, PUO' BEN FIGURARE ANCHE NELLA VOSTRA COLLEZIONE!

VOLEVO COMPRARMI LE FIAT PRIVILEGIATE, MA LE AZIONI ERANO TUTTE FINITE

I problemi della nostra K-Borsa sembrano essere ormai un ricordo di tempi remoti: questo mese siamo riusciti a preparare la rubrica con la massima calma e senza doverci inluriare per le recensioni "impossibili" che ci hanno tormentato in passato.

Con una situazione stabile come questa, abbiamo anche trovato il tempo di farci venire qualche bella idea. La cosa divertente dei listini di borsa è che si possono usare per fare analisi e previsioni: dato che a fare le analisi ci pensiamo già noi, lasciamo ai nostri lettori la parte più divertente.

Quello che vi proponiamo è di spedirci le vostre previsioni riguardanti le quotazioni del mese prossimo: provate a indovinare quali saranno i tre giochi migliori per ogni computer (Amiga, ST, PC, Spectrum, C-64 e CPC) nel mese di Luglio! La cosa non è facile, sia perché i gusti dei recensori sono imprevedibili, sia perché non sem-

pre vengono annunciati tutti i giochi in via di pubblicazione, e anche se lo fossero, non sempre i giochi annunciati vengono pubblicati quando dovrebbero.

I modi di procedere per prevedere il futuro sono essenzialmente due: analizzare i dati disponibili (magari usando il computer) e integrarli con tutte le anteprime che capitano a portata di mano, oppure "andare a naso" e votare quei titoli che vi ispirano particolarmente bene. Qualunque metodo scegliate, vi consigliamo di tenere

in considerazione anche i fattori più impensabili: il Campionato del Mondo, ad esempio, "spingerà" sicuramente tutti i giochi di calcio, indipendentemente dallo sport trattato...

Scrivete le vostre previsioni su una cartolina postale e speditele a: **K-BORSA, Via Aosta 2, 20155 Milano.** Per il momento premi non ce ne sono, ma renderemo merito, pubblicandone i nomi, ai lettori più lungimiranti.

YUPPIE

Il Listino delle Società si chiama così perché riporta ogni mese le quotazioni delle migliori case di software. Il Listino indica quali case di software stanno producendo i titoli migliori. Ciascuna società ha una **chiusura mensile**, che viene calcolata in base ai voti ottenuti dai suoi giochi durante il mese in corso. Una società i cui giochi ottengono alti voti, avrà un'alto valore di chiusura.

La **quotazione** di ciascuna società indica come una società si sta comportando rispetto alle prestazioni passate. Se i giochi di una società ricevono nel mese in corso voti peggiori di quelli del mese precedente, la quotazione diminuisce. Se riceve voti migliori, la quotazione aumenta. Le quotazioni delle società che non hanno recensioni di loro giochi vengono ridotte automaticamente finché non verrà recensito nuovamente un loro gioco.

La cifra precedente indicata + o - è associata alla quotazione e indica la variazione della stessa rispetto al valore ottenuto il mese precedente.

Infine, c'è l'Indice K. Questo mostra come si è comportata una società, o meglio i suoi giochi, rispetto alla media-voto ottenuta da tutti i giochi recensiti in quel mese. È questo valore che determina la posizione di una società nel listino. La media-voto di tutti i giochi recensiti in un dato mese è l'Indice K. In altre parole, se l'indice di una società mostra un valore più alto dell'Indice K e perché i suoi giochi hanno ottenuto voti maggiori della media-voto di quel mese. Un valore più basso indica che i suoi giochi hanno ottenuto voti inferiori alla media.

IL LISTINO DEI 16-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Space Rogue	Orign	Amiga	94
Escape from the Planet of the Robot Monsters	Domark	Amiga, ST	91,42
Hammerfist	Activision	Amiga	90,5
Warhead	Activision	Amiga	89,1
Klax	Domark	Amiga, ST	89
E-Mohon	US Gold	Amiga, PC, ST	88,32
Manchester United	Krisalis	Amiga, ST	88,1
Castle Master	Domark	ST	87,83
Xenomorph	Interceptor	Amiga, ST	87
Bomber	Activision	Amiga, PC, ST	87

Giochi caldi: *Knights of the Crystalion* (SSI/US Gold) per solo Amiga, *Pipemania* (Empire) e *Player Manager* (Anco) sia per Amiga che ST.

IL LISTINO DEGLI 8-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Hil Squad	C64,CPC,Sp		93,33
Vendetta	C64		93,05
System 3	C64,Sp		91,63
Activision	Sp		87,38
US Gold	Sp		87,34
UbiSoft	C64,CPC		85,75
Rainbow Arts	C64,CPC		83,84
Encore	C64,Sp		83,75
Hit Squad	C64,Sp		82,75
Code Masters	CPC,Sp		81,92
Ocean			

Giochi caldi: *Myth* (System 3) per C64 e CPC; *Ferrari Formula One* (E. Ictronic Arts) per C64 e *Fourth Dimension* (Hewson) per C64 e Spectrum.

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

Space Rogue	Origin	94
Hammerfist	Activision	90,5
Warhead	Activision	89,1
E-Motion	US Gold	86,45
Player Manager	Anco	86,33

E-Motion e Warhead tengono duro dal mese scorso, ma hanno dovuto far posto per gli apprezzati Space Rogue e Hammerfist.

C 64

Vendetta	System 3	93,05
Ikan Warriors	Encore	82,5
Ferrari Formula One	Electronic Arts	73,5
Beyond the Ice Palace	Encore	72
Word Dreams	Rainbird	61

Vendetta conquista la prima posizione come miglior gioco per C64. Il gioco della System 3 e il vecchio Ikan Warriors distanziano tutti. Quando i giochi per C64 sono belli, sono veramente belli, ma attualmente non c'è molto spessore alle spalle dei primi.

PC-COMPATIBILI

E-Motion	US Golds	91,25
----------	----------	-------

Colonel's Bequest

Ski or Die	Electronic Arts	82,5
Conqueror	Rainbow Arts	80
Sherman M4	Loicel	74,88

Forse il valore di novità di E-Motion sta un po' indebolendosi. Le ultime recensioni, infatti, non sono così favorevoli come le prime, ma sono sufficientemente buone da garantirgli la prima posizione.

ATARI ST

Klax	Domark	89
Escape from the Planet of the Robot Monsters	Domark	88,83
Castle Master	Domark	87,83
E-Motion	US Gold	87,25
Conqueror	Rainbow Arts	85,5

Prima d'ora, nessuna casa di software aveva mai dominato in questo modo un listino, ma i tre titoli della Domark hanno impressionato i recensori.

AMSTRAD CPC

Myth	System 3	88,17
------	----------	-------

Sierra On-Line

Electronic Arts	82,5
Rainbow Arts	80
Loicel	74,88

Ikan Warriors

Encore	85,17
Rainbow Arts	83,5
Empire	80
Titus	74,75

System 3 conquista il primo posto in un altro formato con l'avventura grafica Myth, mentre Ikan Warriors dimostra che c'è vita anche nei vecchi titoli.

SPECTRUM

Rainbow Islands	Ocean	94,5
Hammerfist	Activision	92,75
E-Motion	US Gold	87,38
Zombr	UbiSoft	87,34
Fruit Machine Simulator	Code Masters	79,5

Chi dice che lo Spectrum è ormai dimenticato? Le versioni di giochi disponibili anche per 16-bit si piazzano nei primi tre posti del listino, totalizzando una media di 85.

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ - LE MIGLIORI 25

In questo listino ci sono quattro colonne di dati per ogni società. La prima mostra il punteggio complessivo ottenuto sommando tutte le recensioni del mese in corso. La seconda indica la fluttuazione: positiva o negativa rispetto al mese precedente. La terza è quella delle quotazioni: il punteggio di ogni società rispetto alle quotazioni passate, mentre l'ultima colonna mostra la differenza fra la valutazione media dei titoli pubblicati rispetto all'indice K.

L'Indice K rappresenta il punteggio medio ottenuto da tutti i titoli pubblicati nel mese. Anche questo mese pubblichiamo solo le 25 migliori società, ma continueremo a continuare a seguire anche le prestazioni di ogni altro

concorrente sul mercato.

Tutte le quotazioni partono da 100 e indicate con un asterisco sono le "nuove entrate". Queste società non erano mai comparse in precedenza nei listini, e la quotazione d'ingresso è sempre di 100.

L'INDICE K DI QUESTO MESE È: 73.42

Questo mese la passione dei recensori migliori sembrano essere i giochi di strategia, cosa che fa molto piacere alle case produttrici specializzate come Origin, Rainbird, PSS e SSI, piazzatesi nelle prime posizioni del listino. Se il vostro budget è limitato, ricordatevi delle produzioni economiche della Hit Squad (8-bit) e 16 Blitz (16-bit) - stabili ai primi posti della classifica.

Ditta	Chiusura	+ o -	Quotazione	Indice	Domark	84,85	+3,68	104,53	11,43	Psychopete	81,82	+12,92	118,75	8,4
Origin	93,33	+26,42	139,49	19,91	Krisaks	84,44	-7,06	92,28	11,02	Electronic Arts	81,5	+2,94	103,74	8,08
Hit Squad	90,6	+4,72	105,5	17,18	Gremlin	84	+15,94	123,42	10,58	Sierra On-Line	81,5	3	96,45	8,08
Rainbird	88,8	+16,05	122,06	15,30	Autogenic	84	n/a	*100	10,58	Psychosis	80,4	n/a	172,72	6,98
PSS/Microsoft	87	+4,25	105,14	13,58	Blitz	83,5	0	100	10,08	Loicel	80,33	+4,45	105,86	6,91
Interceptor	87	n/a	*100	13,58	GRU	83	+22,03	136,13	9,58	US Gold	78,55	-3,85	95,33	5,14
SSI/US Gold	85,58	+15,5	122,02	12,46	Arcane	83	+9,86	113,48	9,58	Ocean	76,76	7,6	90,99	3,34
UbiSoft	85,22	+9,42	112,43	11,8	Rainbow Arts	82,36	+5,83	107,62	8,95	Addictive	76,67	+4,92	106,86	3,25
Activision	85,14	+10,82	114,56	11,72	Anco	82,17	+15,47	123,19	8,75					

Il Grillo Parlante

SOFTWARE ORIGINALE

NOVITÀ SOFTWARE
COMMODORE - ATARI

Via S. Canzio 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

PUNTO COMPUTER
ITALIA

CENTRO SOFTWARE C.T.O.

softel IL SOFTWARE

ORIGINALE

A TORINO

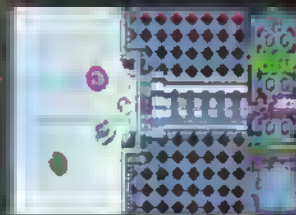
10125 Torino - Via Nizza 45/F
tel. 011/6690962

Commodore Point

QUESTA È LA NOSTRA IDEA DELLO SPORT

NON STUPITEVI.

PROJECTYLE



C.T.O.

Disponibile per: AMIGA & PC

C.T.O. s.r.l. - 40069 ZOLA PREDOSA (BO) - VIA PIEMONTE, 7/F - TEL. (051) 75.31.33 R.A. - TELEFAX (051) 75.34.18

ELECTRONIC



P.T.C.

Tattiche di gioco rese con estremo realismo e controllo semplificato del joystick assicurano avvincenti ed emozionanti partite di calcio. La possibilità di controllare la palla da vicino e di guidare una squadra con l'aiuto del computer, unit all'estrema giocabilità, contribuiscono a renderlo il gioco di calcio più semplice e acclamato mai concepito per l'home computer.

PRENDI LA PALLA AL BALZO!

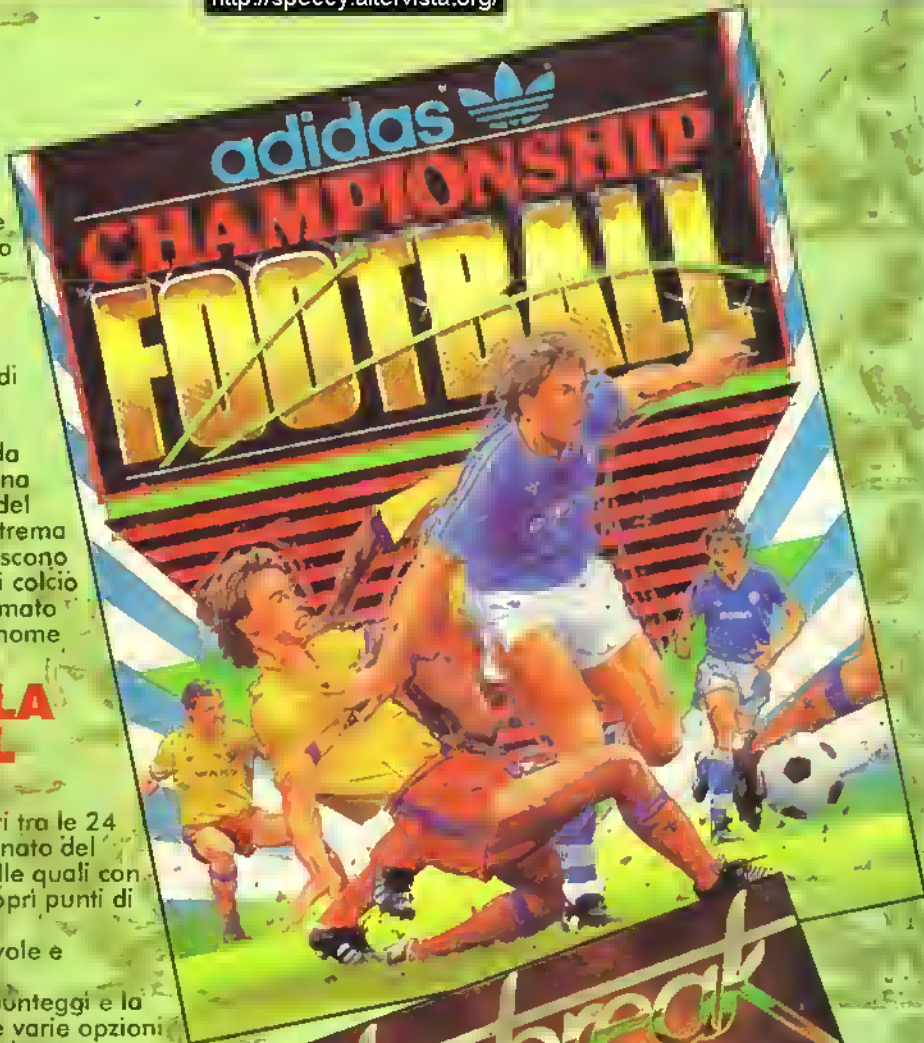
Scegli i tuoi avversari tra le 24 squadre del Campionato del Mondo - ognuna delle quali con il proprio stile e i propri punti di forza.

L'animazione scorrevole e realistica, la veloce visualizzazione dei punteggi e la facilità nel seguire le varie opzioni di gioco saranno il tuo divertimento.

"ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL" è per tutti gli amanti del gioco del calcio che non si accontentano di simonettare con il joystick ma che preferiscono essere parte integrante dello sport stesso... in "ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL" **sei tu il protagonista.**

Metti alla prova la tua abilità di tennista sui vari tipi di campo (erba, tartan o terra battuta). Gioca un singolo o un doppio. Puoi partecipare ai principali tornei come Wimbledon, Coppa Davis e gli Internazionali di Francia! Inoltre puoi selezionare il tipo di racchetta - cosa che potrebbe contribuire a farti vincere il match.

Superba animazione, sonora sorprendentemente realistico ed effetti sonori simili a quelli della T.V., fanno di TIE-BREAK il Numero 1 tra i migliori giochi di tennis!



LEADER

ocean

**SPECTRUM
AMSTRAD**

COMPTON